VIRTUA FIGHTER 4
PARA PS2

SÓLO 2,40 €

SUPERJUEGOS
+ superguía
+ supertrucos

www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com
• núm 118 marzo 2002
• 2,40 euros
GRUPO ZETA



METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
(GUÍA COMPLETA)

LA OBRA MAESTRA DE LA LITERATURA FANTÁSTICA LLEGA A LAS PLATAFORMAS DE NUEVA GENERACIÓN

¡¡¡CONOCE TODOS LOS DETALLES EN NUESTRO REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LANZAMIENTO
3 DE MAYO

I.S.S. 2
LUIGI'S MANSION
STAR WARS: ROGUE LEADER
SUPER SMASH BROS. MELEE
FIFA 2002...

VS

HALO
PROJECT GOTHAM
GENMA ONIMUSHA
MUNCH'S ODDYSEE
DEAD OR ALIVE 3...

LANZAMIENTO
14 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS, JUEGOS, PERIFÉRICOS...

8 420565 037006 00118

SUMARIO Nº 118





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2° D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2°, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

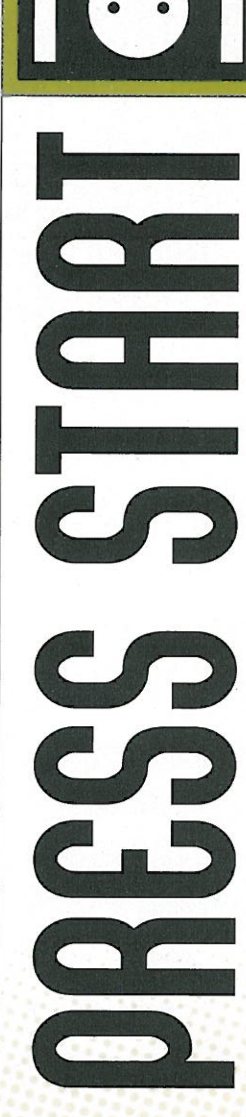
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EDITORIAL



José Luis del Carpio



Es el mes de Xbox. La primera consola de la gente de Bill Gates que pretende hacerse un hueco en un mercado dominado abrumadoramente por Sony. Enfrente tendrá a una consola ya asentada, con juegos de calidad y cantidad contrastada. Dos meses más tarde, se topará con Game Cube, la nueva joya de Nintendo. Dos planteamientos totalmente distintos. Por un lado Xbox entra a lo grande, con una buena remesa de títulos y con una consola de dimensiones considerables. En el otro Game Cube, a la mitad de precio y tamaño, y fiel a la política de la casa, con extraordinarios juegos de cosecha propia e intentándose abrir al resto del público con una oferta, en principio, más adulta de lo que acostumbraba anteriormente. Pero la actualidad es ahora mismo Xbox, que aunque es la menos competitiva en precio, es innegable que los juegos que acompañan su salida están muy por encima de la calidad habitual de los primeros títulos de cualquier consola que sale al mercado. Bienvenida Xbox.



¡¡¡Nomínalos!!!

y ganarás un fantástico regalo

OPERACION SUPERJUEGOS


Cheana «Anna»


Gisela «Belén» De Guapis


David «Nemesis» Buscamantes


Javilán «Dani3PO» Pollero



Roseto «De Lúcar» Pascual

Álex «Jorgito»


David «The Elf» Abisal


Juan «The Scope» Tanamera


Manu «Alfonso» Trilorio

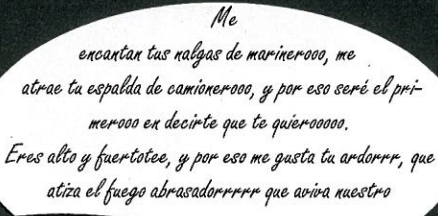
Alejandro «Manu Caché»


Manu «Alfonso» Trilorio

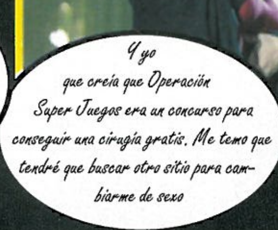

Gena «R. Dreamer» Rosarillo

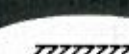

Inemín «Doc» Thomas



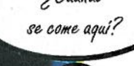


















NOTICIAS

RESULTADOS de concursos

CONCURSO GSMBOX:
El ganador de 6.000 Euros ha sido:
Juan Ignacio Cobaleda (TOLEDO)

CONCURSO JAK & DAXTER
Jorge Huertas López (MADRID)
Juan de la Cal Herrera (VALLADOLID)
José Luis Poza Guerra (PALENCIA)
David Lago Sinusia (ZARAGOZA)
Luis Miguel Díaz Blanco (MADRID)
José Fernández Peinado (TARRAGONA)
Andrés Gaztelumendi Iglesias (GUIPUZCOA)
Mikel Ferreira Iriondo (VIZCAYA)
José García de la Torre (MADRID)
José Manuel Campos Moreno (SEVILLA)
Pedro Javier Navarro Borja (ALICANTE)
Juan Guerrero Ochoa (GRANADA)
Ignacio J. González Villarroel (SALAMANCA)
Óscar Santamaría Guinea (ÁLAVA)
Mª Pilar Carazo Montijano (GRANADA)
José Rafael Hernández Ayllo (BARCELONA)
Daniel García Encinas (MADRID)
José Antonio Navarro Va (ZARAGOZA)
José Fco. Pérez Farreras (ASTURIAS)
Rafael Torres Álvarez (BARCELONA)
Mayka Giménez Garcerán (ALICANTE)
Joan Massague Sánchez (BARCELONA)
Marco Cuerva Ruiz (MADRID)
Montserrat Domínguez Jiménez (SEVILLA)
Javier Viñuela Galarraga (VIZCAYA)

TOP



PlayStation 2. 1 Max Payne 2 Gran Theft Auto III 3 Pro Evolution Soccer 4 Ace Combat: Trueno de Acero 5 Devil May Cry

PSone. 1 Final Fantasy IX (Platinum) 2 Metal Gear Solid Band 3 Harry Potter y La Piedra Filosofal 4 FIFA Football 2002 5 GT2 (Platinum)

Dreamcast. 1 ShenMue 2 2 SpiderMan 3 Virtua Tennis 2 4 Headhunter 5 Sega Rally 2

Nintendo 64. 1 Pokemon Stadium 2 2 Perfect Dark 3 Pokemon Snap 4 Excitebike 64 5 Paper Mario

Game Boy Advance. 1 Wario Land 4 2 Mario Kart Super Circuit 3 Advance Wars 4 Harry Potter y La Piedra Filosofal 5 Super Mario Advance

Game Boy Color. 1 Harry Potter y La Piedra Filosofal 2 Pokemon Cristal 3 The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages 4 Monstruos, S.A. 5 The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons

SONY C.E.

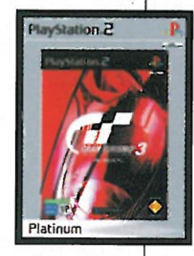
Nuevos Packs de PS2 y Línea Platinum

Teniendo en cuenta la expectación ante la llegada de la segunda entrega de *Metal Gear Solid*, Sony C.E. sacará a la venta el próximo 15 de marzo un exclusivo *pack* que incluye PS2 + MGS2: Sons Of Liberty. Y, sin olvidar a los amantes de la conducción, Sony ha llegado a un acuerdo con Namco para lanzar al mercado otro *pack* que ofrece PlayStation 2 junto con Moto GP2. Ambas ofertas saldrán a la venta el mismo día a un precio de 339.99 Euros. Asimismo, a principios de mes, la serie *Platinum* hará su entrada en PS2 con cuatro exitosos títulos que han vendido más de un millón de unidades en todo el mundo: *Tekken Tag Tournament*, *Formula One 2001*, *Gran Turismo 3: A-spec* y *Dead Or Alive 2*. El precio estimado de cada uno es de 29.99 Euros. Y para los que aún miman a su PSone, Sony pone a la venta el 27 de febrero una jugosa oferta: *Final Fantasy VI* acompañado de una *demo* jugable de la décima fantasía de Square, *FFX*, a un precio de 15.99 Euros.





Sony C.E. *saca a la venta dos irresistibles packs que, según tus preferencias, podrás escoger entre* ***PS2 + Metal Gear Solid 2*** *o* ***PS2*** *junto a* ***Moto GP2***.





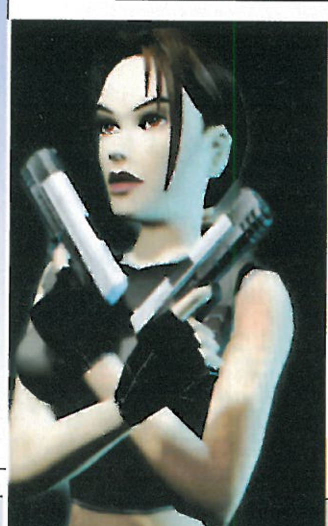






EIDOS

Primeros datos del nuevo Tomb Raider



Eidos está distribuyendo con cuentagotas algunos detalles de la próxima aventura de Lara Croft. Por ahora sabemos que el juego, que aparecerá en PS2 este año, comienza en París y continúa en Praga y otras localizaciones de Europa del Este. Además, podremos manejar a un segundo personaje llamado Curtis Trent e incluirá elementos de rol en la evolución de Lara.





El nuevo motor gráfico creado por ***Core*** *permite recrear los nuevos escenarios de un modo espectacular.*



GBA también servirá como mando de **GameCube** para los títulos preparados para ello, como Sonic Advance y Sonic Adventure 2 Battle.

NINTENDO

GBA baja su precio

Más de 3 millones de consolas vendidas desde su salida al mercado en junio de 2001 y Nintendo baja (a partir del 1 de febrero) el precio de GBA casi un 30%, pudiéndose adquirir en todos los puntos de venta a un precio estimado de 99 Euros. Y es que con la llegada de GC, GBA ampliará sus funciones, pues podrá funcionar como mando de ésta.



VIRGIN

Estrena página web

El nuevo portal de Virgin Int. te ofrece en castellano toda la actualidad sobre los videojuegos de la compañía, así como disponer de sus trucos y la posibilidad de descargar vídeos y *demos*. Además, a través de su página *web* (www.virgin.es) podrás adquirir todos sus productos.



La revista CNR no incurrió en competencia desleal

Madrid. 8.2.02.- La revista mensual *CNR* no plagió a ninguna otra publicación presente en el mercado, según se desprende de la sentencia dictada el pasado día 5 por la 18ª Sección de la Audiencia Provincial de Madrid, que ha desestimado la demanda presentada por Hachette Filipacchi, S.A., al que pertenece la revista *Quo*, contra Ediciones Reunidas, S.A., editora de *CNR*, por un acto de competencia desleal que creaba «confusionismo y riesgo de asociación en los consumidores finales» entre ambas publicaciones.
La sentencia que desestima la demanda presentada contra Ediciones Reunidas, S.A. remite a los artículos 6 y 11 de la ley de Competencia Desleal, «que permite la libre imitabilidad de productos», y descarta la confusión entre *CNR* y *Quo* «cuando, al no ocultar el nombre indicativo de cada revista, las mismas se identifican de forma plena, individualmente y, desde luego, en ningún caso cabe el equívoco sobre la empresa editora». «No cabe apreciar -concluye la sentencia- que exista confusión en el consumidor final que le lleve a equívoco al adquirir una y otra, puesto que, como en otras revistas de otras ramas de prensa, será a la postre elegida aquella que su portada refleja reportajes y contenidos más interesantes para el lector».

CODEMASTERS

Colin McRae 3 en PS2

Aunque todavía se encuentra en proceso de desarrollo y no estará listo hasta finales de año, la tercera entrega de *Colin McRae* apuesta fuerte. Gráficos sublimes y una jugabilidad de excepción, donde el usuario tendrá que implicarse a fondo en la competición.











EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

SE ACERCA EL MOMENTO DE PODER CONTROLAR CON NUESTRAS PROPIAS MANOS A FRODO, GANDALF, ARAGORN, LEGOLAS, GIMLI Y COMPAÑÍA. EL FENÓMENO TOLKIEN YA HA TRIUNFADO EN LA LITERATURA, EL CINE Y LA MÚSICA. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS PREPARA AHORA SU DESEMBARCO EN LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN.

Estaba claro que las consolas de nueva generación no podían quedarse al margen del fenómeno «tolkiano». Un fenómeno que comenzó hace cincuenta años y que se ha visto reavivado en nuestros días con el estreno de la primera película de la saga. **Vivendi Universal Interactive** es una compañía relativamente novata en esto del desarrollo de juegos, pero parece que está apostando fuerte. Después de un acuerdo multimillonario, en virtud del cual se hizo con los derechos de los cuatro libros de la saga, encargó el proyecto a la desconocida empresa **WXP Inc.** El fruto de este encargo será ***El Señor De los Anillos: La Comunidad del Anillo***, que aparecerá en un principio para **Xbox** y **GBA**. Este estudio, situado en la emblemática **Pioneer Square** de **Seattle**, se había dedicado hasta el momento a la creación de herramientas para soportes de entretenimiento, más concretamente, mundos virtuales. Sus 25 empleados actuales provienen de compañías tan importantes como **Nintendo**, **Microsoft** o **Crave Entertainment**. De esta manera, aunque sea el primer juego «completo» que desarrolla la compañía, no podemos decir que sean unos recién llegados. Y, desde luego, toda experiencia con la que cuentan es poca, pues trasladar la obra literaria de género fantástico más compleja y famosa de la historia a una consola es un proyecto ciertamente ambicioso. En el pasado **E3**, celebrado en mayo en la ciudad de los **Ángeles**, pudo verse un trailer promocional del juego, que en el fondo era poco más que una confirmación oficial de que la consola de **Microsoft** contaría con su propio juego basado en la popular saga. Ahora, poco a poco, el hermetismo va dejando paso a un goteo de datos e imágenes

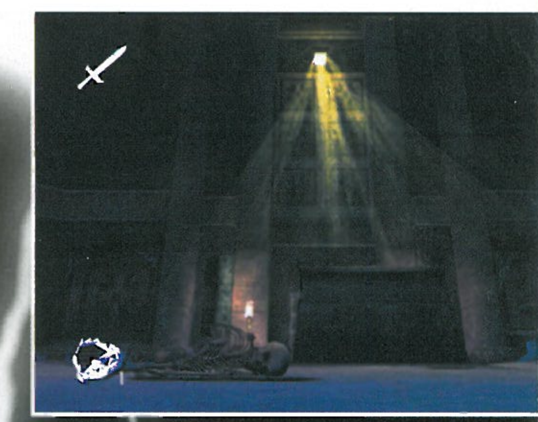
GAMECUBE

Una noticia de última hora confirma que la consola de **Nintendo** gozará de una versión de las aventuras de **Bilbo** antes de que **Frodo** entre en escena. El juego está siendo desarrollado por **Sierra Ent.**, filial de **Vivendi**. Aparecerá en el 2003.

Dani3po



que van definiendo uno de los títulos más esperados del año. El género elegido por los programadores de **WXP** ha sido una mezcla de acción y aventura (bastante previsible) bajo una perspectiva en tercera persona. En un principio se dijo que tan sólo el portador del anillo, **Frodo**, iba a ser manejable por el jugador, pero las últimas noticias apuntan a que sus compañeros de aventura **Aragorn** y **Gandalf** también serán controlables. Según declaraciones de los desarrolladores, en los dos próximos juegos (*Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*) pretenderán que todos los integrantes de la compañía, y alguno más (incluso **Gollum**) estén bajo las órdenes del jugador. Ante el reto de recrear la **Tierra Media** (lugar imaginario creado por **Tolkien** donde se desarrollan todos sus libros), la dificultad era añadida al tener que partir directamente de los escritos del autor y no poder inspirarse en la película de reciente estreno. La potencia de **Xbox** ha permitido a los programadores introducir línea por línea todos los detalles que incluían las descripciones del libro. Nos encontraremos a los *Nazgul* (Caballeros Negros de **Sauron**) bajo varias for- ▶



El uso de los poderes del anillo durante el juego será posible, aunque estará penalizado

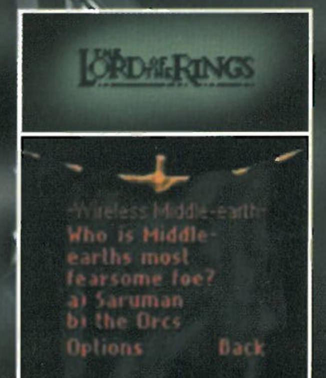




***La Comarca**, lugar de residencia de los apacibles Hobbits (raza a la que pertenece **Frodo**) será, lógicamente, el primer escenario que visitemos en nuestra odisea.*

JUEGA CON TU MÓVIL

La compañía **RIOT-E** está desarrollando una versión de ***El Señor De Los Anillos*** que podrá jugarse a través de un teléfono móvil mediante mensajes de texto SMS o navegador.





*El **Balrog**, uno de los enemigos más temibles que nos encontraremos en el juego. Además, presenciaremos el enfrentamiento contra **Gandalf**, algo que no aparecía en el primer libro.*

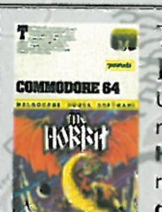
mas, al **Balrog** y a todas las variedades de orcos (*Uruk-Hai* incluidos). El argumento también ha sido respetado al máximo (**Tolkien Enterprises**, entidad que gestiona todo lo relacionado con los derechos de autor, obligó a **WXP** a «empaparse» de la magna obra). Para facilitar su comprensión a los no iniciados, se han incluido en el juego unas escenas de campamento en las que los personajes dialogan de lo ocurrido hasta el momento. La fecha de lanzamiento prevista del juego es octubre de este año, poco antes del estreno en cine de la segunda entrega.





TÍTULOS ANTERIORES

LA HISTORIA DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN LAS DISTINTAS PLATAFORMAS DE ENTRETENIMIENTO ES LARGA, AUNQUE NO DEMASIADO EXITOSA



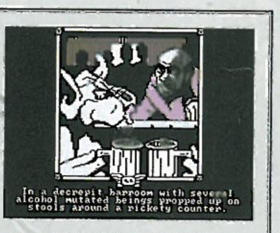
THE HOBBIT

Una aventura conversacional, creada por **Melbourne House**, lanzada en 1982 para **ZX Spectrum**, **Commodore 64** y otros sistemas.



LORD OF THE RINGS: GAME ONE

Basado en el primer tomo de la saga. Lanzado en 1985 por **Melbourne House** para los mismos sistemas. Otra aventura conversacional.





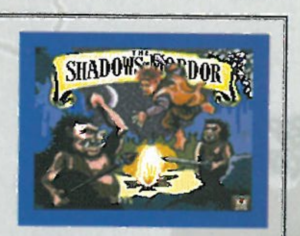
WAR IN MIDDLE EARTH

Data de 1988 y era un juego de estrategia. Además de **Spectrum**, **Atari ST**, **Commodore 64** y **Amiga**, apareció para **MS-DOS**.



SHADOWS OF MORDOR

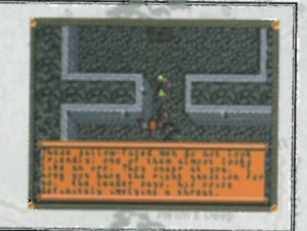
De nuevo **Melbourne House** creó una aventura conversacional ilustrada, lanzada en 1988 para los mismos sistemas que las anteriores.





THE LORD OF THE RINGS, VOL. I

En 1990 **Interplay** y **Electronic Arts** podujeron un *RPG* para **MS-DOS** y **Amiga**, basado en la primera entrega de la trilogía.



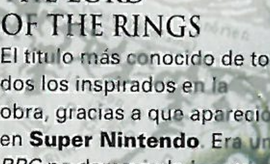
THE LORD OF THE RINGS, VOL. II

La continuación del título anterior apareció un año más tarde, en 1991. De nuevo era un *RPG* clásico. Sólo apareció para **MS-DOS**.







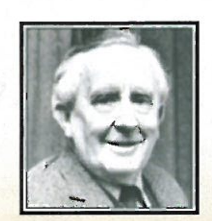


THE LORD OF THE RINGS

El título más conocido de todos los inspirados en la obra, gracias a que apareció en **Super Nintendo**. Era un *RPG* no demasiado logrado.

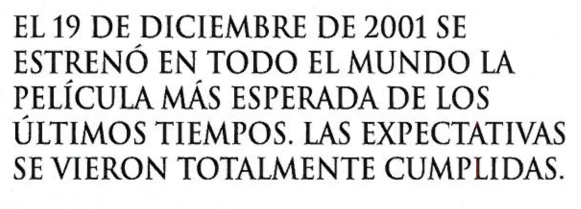


LA PELÍCULA



J.R.R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien nació el 3 de Enero en Sudáfrica. Tras luchar en la Primera Guerra Mundial, en 1930 entra como profesor en *Oxford*. «En un agujero de la tierra vive un *hobbit*» fue el principio de todo. **Tolkien** escribió esta frase en un folio en blanco entre los exámenes que estaba corrigiendo. En 1937 publica *El Hobbit* y en el 47 envía la primera prueba de *El Señor De Los Anillos* a los editores. En 1954 se publican las dos primeras partes de la trilogía: *La Comunidad del Anillo* y *Las Dos Torres*. Un año más tarde aparece la tercera, *El Retorno del Rey*. Cien millones de ejemplares vendidos avalan esta obra como la más influyente del Siglo XX.



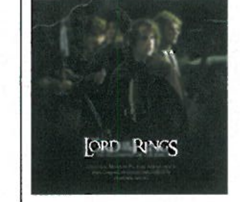
EL 19 DE DICIEMBRE DE 2001 SE ESTRENÓ EN TODO EL MUNDO LA PELÍCULA MÁS ESPERADA DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS. LAS EXPECTATIVAS SE VIERON TOTALMENTE CUMPLIDAS.

El director neozelandés **Peter Jackson** rodó durante año y medio en su tierra natal las tres entregas de la trilogía, con un equipo de 2.400 personas y un presupuesto de 334.3 millones de Euros recuperados por el gran éxito del filme. **Elijah Wood** como **Frodo**, **Ian McKellen** como **Gandalf**, **Viggo Mortensen** en el papel de **Aragorn**, **Cate Blanchett** en el de **Galadriel** y **Liv Tyler** como **Arwen** (con un protagonismo mucho mayor que en el libro) son los principales protagonistas en un reparto gigantesco, además de los mejores efectos especiales que el dinero pueda comprar, y que han hecho posible una recreación fiel de la **Tierra Media**. 178 minutos de espectáculo sin igual que ha conseguido el beneplácito unánime de la crítica y el público.



CRÍTICAS INTERNACIONALES

CNN
«Desde *Lo Que El Viento Se llevó*, hace sesenta años, ninguna película ha adaptado tan bien la esencia de un libro».
Washington Post
«Te puedes dejar perder gloriosamente en esta película. Te crees realmente todo lo que en ella ocurre».
NEWSWEEK
«Tiene pasión, emoción y terror reales, además de una presencia maléfica que casi se puede tocar».
New York Post
«Un completo festín para los sentidos, el pulso y la mente. Algo nunca visto desde La Guerra de las Galaxias».
Variety
«No hay ninguna duda de que aquellos que agarren en anillo al comienzo esperarán ansiosamente el viaje de Frodo por tierras más peligrosas».



La banda sonora original de la película, compuesta por ***Howard Shore****, ha alcanzado dos millones de ventas en todo el mundo y es disco de platino en* ***España****. Incluye dos canciones de Enya cantadas en élfico, un idioma ideado por* ***Tolkien****.*

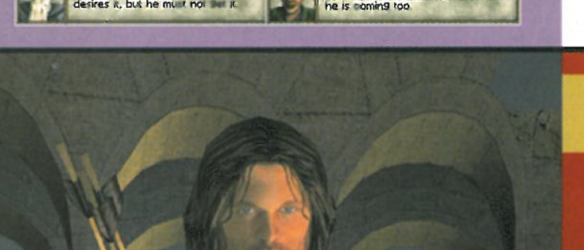
NOMINACIONES A LOS OSCAR

Se trata de la película con más nominaciones de 2001

- Mejor Película
- Mejor Director
- Mejor Actor Secundario
- Mejor Dirección de Arte
- Mejor Fotografía
- Mejor Diseño de Vestuario
- Mejor Montaje
- Mejor Maquillaje
- Mejor Banda Sonora
- Mejor Canción
- Mejor Sonido
- Mejores Efectos Especiales
- Mejor Guión Adaptado

GAME BOY ADVANCE

Vivendi lanzará una versión para **GBA** que abarcará el primer libro y parte del segundo. **Pocket Studio** ha creado un estilo de juego cercano al *RPG* por turnos, pero algo más simple.



¡¡¡ULTIMA HORA!!

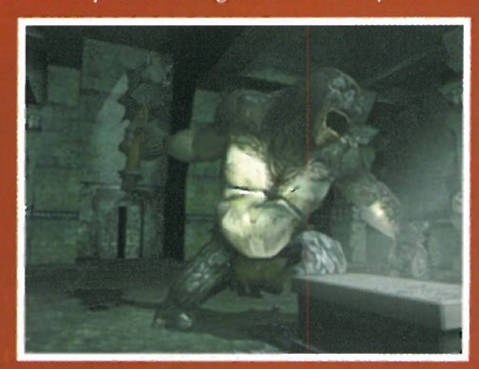
EA GAMES, PROPIETARIA DE LOS DERECHOS DE LAS PELÍCULAS, MUESTRA LAS PRIMERAS PANTALLAS DE SU PRIMER JUEGO PARA PLAYSTATION 2

EA Games, gracias al acuerdo con la productora New Line Cinema, lanzará al mercado a final de año y para varios sistemas su *LOTR*, que tomará parte del argumento de la primera película, y se centrará sobre todo en la segunda. Será un juego de acción-aventura en el que controlaremos a Aragorn, Gimli y Légolas.





A la izquierda podéis ver una pantalla del juego y una imagen de la película. El grado de fidelidad es tal, que se hace difícil distinguir cuál es cuál.



GAME CU

R. DREAMER & NEMESIS & CHIP&CE

El pasado 28 de enero **Nintendo** desveló en una **conferencia** en Internet la fecha de lanzamiento de **Game Cube** y su precio de salida: 249 Euros. David Gosen, Managing Director para Europa, dio a conocer todos los **detalles** del acontecimiento.



Después de hacer frente a rumores que situaban el lanzamiento de **GameCube** en otoño, **Nintendo** ha confirmado que la consola saldrá a la venta el próximo 3 de mayo. **David Gosen** habló primero del éxito obtenido por la compañía con **Game Boy Advance**, 3 millones de unidades vendidas en el mundo, y del fenómeno *Pokémon*, que se ha convertido en un fenómeno de masas. Respecto a **GameCube**, hizo hincapié en que la compañía ha apostado por una máquina para jugar, no en un reproductor de DVD u otro dispositivo multimedia como sus competidores más directos. También resaltó las características que han conseguido que **GameCube** sea diferente a otras consolas. Como su tecnología punta o la posibilidad de conectar una **GBA** como mando, para intercambiar datos o seguir jugando en la portátil si el juego así lo permi-

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

MPU (Unidad Microprocesador)*	Power PC de IBM («Gekko»)
Proceso de fabricación	Tecnología de Semiconductores de Cobre de 0.18 micras
Frecuencia de Reloj	485 MHz
Capacidad de CPU	1125 Dmips (Dhrystone 2.1)
Precisión de Datos Internos	32 bit Enteros y 64 bit Coma Flotante
Ancho de Banda Bus Externo	1.3 GB/Segundo (máximo)
Caché Interna	L1: Instrucciones 32 KB, Datos 32 KB (8 vías) L2: 256KB (2 vías)
Sistema LSI	Custom chip «Flipper» (ATI/Nintendo)
Proceso de Fabricación	0.18 micras DRAM Incorporada NEC
Frecuencia de Reloj	162.5 Mhz
Frame Buffer Incorporado	Aprox. 2MB
Velocidad de la Memoria de Frame Buffer	6.2 nanosegundos. (1T-SRAM)
Caché de Texturas Incorporado	Aprox. 1MB
Velocidad Memoria Caché de Texturas	6.2 nanosegundos. (1T-SRAM)
Ancho de Banda de Acceso a las Texturas	10.4GB/Segundo (con todos los efectos por paso)
Ancho de Banda de la Memoria Principal	2.6GB/Segundo (con todos los efectos por paso)
Color, Z Buffer	Cada uno 24 bits
Función de Procesamiento de Imagen	Niebla, Sub pixel Anti-aliasing, 8 Luces por HW Alpha Blendig, Virtual Texture Desing, Multi-texture, Mapping/Bump/Environment, Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc.
Otros	Real-time Decompression of Display List, HW Motion Compensation Capability

(*) La MPU Gekko integra la CPU Power PC en chip personalizado de juegos

(Las siguientes funciones de sonido están incorporadas en el sistema LSI)

Procesador de Sonido	DSP 16 bit Especial (Custom Chip Macronix)
Memoria de Instrucción	8KB RAM + 8KB ROM
Memoria de Datos	8KB RAM + 4KB ROM
Frecuencia de Reloj	81 Mhz
Número Máximo de Canales	ADPCM: 64 ch
Frecuencia de Muestreo	48KHz
Memoria de Sistema	40 MB
Capacidad Aritmética	13 GFLOPS (máximo) (MPU, Geometry Engine, HW Lighting Total)
Capacidad Real de Procesamiento Gráfico	De 6 a 12 millones de Polígonos/Segundo (Capacidad de procesamiento estimada en un juego real, incluyendo modelados complejos, texturas, etc.)
Memoria Principal de Sistema	24 MB Velocidad de Acceso: 10 ons. o menos (1T - SRAM)
Memoria de Sonido	16 MB (81MHz DRAM)
Unidad de Disco	CAV (Constant Angular Velocity, Velocidad Angular Constante) Tiempo de Acceso Medio al Sistema 128 ms. Velocidad de Transmisión de Datos: de 16Mbps a 25Mbps
Soporte	Disco para NINTENDO GAMECUBE 8 cm., basado en la Tecnología de Disco Optico de Matsushita. Capacidad aproximada 1,5 GB.
Entrada/Salida	Puerto de Mando de Control (x4) Ranura Digicard (x2) Salida Analógica AV Salida Digital AV Puerto Serie de Alta Velocidad Puerto Paralelo de Alta Velocidad
Alimentación	Adaptador de corriente DC12V x 3,5 A
Dimensiones	150 mm x 110 mm x 161 mm

BE

te. Ya hay 2.7 millones de **GameCube** desde su aparición en **Japón** y **EE.UU.**, por lo que **Nintendo** no va a descuidar su llegada a **Europa**. Tiene previsto poner a la venta un millón de unidades y el precio estimado es de 249 Euros. La consola irá acompañada en su primer día por 20 títulos. **David Gosen** destacó el apoyo a los *third parties* con juegos exclusivos como *Resident Evil, Sonic Adventure 2* o *Star Wars: Rogue Leader.*

PERIFÉRICOS

LA CONSOLA VA ACOMPAÑADA POR UN COMPLETÍSIMO CATÁLOGO DE ACCESORIOS

GameCube se adentra de lleno en la nueva era *on-line* con dos adaptadores. Un módem compatible con 56 Kbps, V. 90 para conectarse a la red telefónica y un dispositivo de conexión de banda ancha. La consola, además, cuenta con tarjetas de memoria, con una capacidad de 4 *Megabits*. El adaptador *Digicard-SD* permitirá la compatibilidad con la Tarjeta de Memoria SD de 64 MB, así como cientos de dispositivos electrónicos de cámaras digitales, reproductores MP3, ordenadores personales, etc. También se incorpora un mando inalámbrico con una transmisión de 10 m. y un cable de Vídeo Digital.

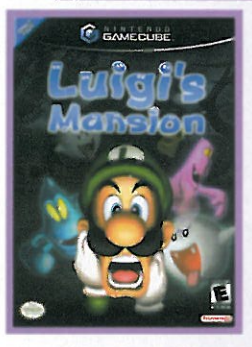






LANZAMIENTOS DEL 3 DE MAYO

LUIGI'S MANSION [NINTENDO]



El hermano de **Mario** protagoniza su primer juego en solitario. Ejercerá de cazafantasmas en el interior de una tenebrosa mansión en busca de su «fratello». Este es el título emblemático de **Nintendo** para abrir boca con su consola de nueva generación, con **Shigeru Miyamoto** como creador. Sin duda, un juego imprescindible para cualquier «nintendoadicto».







WAVE RACE: BLUE STORM [NINTENDO]





Wave Race: Blue Storm tiene un motor gráfico que le permite recrear los escenarios con un realismo sin precedentes.

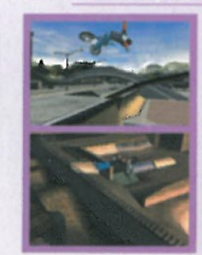
Como ya sucediera en **Nintendo 64**, el divertido simulador de motos de agua *Wave Race* tampoco ha faltado a la cita con **GameCube**. Junto a sus inmejorables prestaciones técnicas (el efecto del agua es increíble), ***Wave Race: Blue Storm*** hace gala de una extraordinaria jugabilidad. Algunas de las acrobacias aparecían en **Nintendo 64**, pero el realismo alcanzado con esta versión es alucinante. El juego cuenta con un modo *Training*, 8 circuitos diferentes (cada uno con tres trazados que varían según la dificultad) y nuevos personajes, cada uno con un estilo característico de competir.

SPIDERMAN [ACTIVISION]




Juego basado en la película que se estrenará este año sobre las aventuras de este superhéroe.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX [ACCLAIM]




El simulador de *BMX* tendrá segunda parte, protagonizada por uno de los acróbatas en bicicleta más reconocido del mundo. Los usuarios de **GameCube** también podrán disfrutar con este título.

EXTREME G3 [ACCLAIM]




Carreras de motos futuristas a una velocidad endiablada y con una jugabilidad más ajustada que en **PS2**.



LOS LANZAMIENTOS DEL 3 DE MAYO

SW ROGUE LEADER [LUCAS ARTS]

El mejor juego de *SW* de la historia. Participa en la batalla de **Hoth** a bordo de un *X-Wing* y lidera a la rebelión contra el Imperio.







SUPER MONKEY BALL [SEGA]

Pese a su exagerada sencillez no podrás resistirte a este adictivo y divertidísimo *arcade* en el que manejarás a un simpático mono.





ISS 2 [KONAMI]

Konami ha incluido uno de sus prestigiosos juegos de fútbol dentro del catálogo inicial de **GC**. *ISS2* mantiene el diseño gráfico de los anteriores simuladores de **Major** pero su jugabilidad le aproxima a *Pro Evolution*.



TONY HAWK PRO SKATER 3 [ACTIVISION]

La mejor entrega, hasta el momento, del simulador de *skate* Nº1, llega a **GameCube** con aún mejores gráficos que las anteriores versiones.



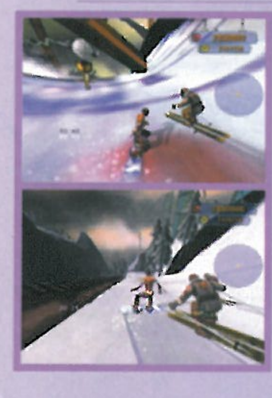


SONIC ADVENTURE 2 BATTLE [SEGA]



Prácticamente idéntico a la entrega **Dreamcast** (lo que asegura su calidad), las principales novedades de esta versión se limitan a nuevas modalidades para dos jugadores y la conexión con el *Sonic* de **GBA**.

DARK SUMMIT [THQ]



Una peculiar mezcla de de aventura con simulador de *snowboard*, que llega a todos los sistemas, incluyendo, como no, a **GameCube**.



CRAZY TAXI [ACCLAIM]



La popular recreativa de **Sega** llega a **GameCube** para convertir a sus usuarios en los taxistas más veloces y peligrosos de toda la ciudad. Recoge a tu cliente y procura llevarle a su destino, sin respetar nada ni nadie.

ESPN WINTER SPORTS [KONAMI]

BATMAN VENGEANCE [UBI SOFT]

DONALD QUAC ATTACK [UBI SOFT]

TARZAN UNTAMED [UBI SOFT]

2002 FIFA WORLD CUP [EA SPORTS]

TETRIS WORLDS [THQ]

NHL HITZ 2002 [MIDWAY]

GAUNTLET DARK L. [MIDWAY]

UNIVERSAL STUDIOS [KEMCO]

18 WHEELER [ACCLAIM]


PLAY MORE

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



STARFOX ADV. [RARE]

Primer juego de **GameCube** de **Rare** y uno de los títulos más esperados del año. Fue **Shigeru Miyamoto** quién decidió introducir cambios en *Dinosaur Planet*, sustituyendo a los protagonistas originales por los personajes de la saga **Star Fox**.

SUPER SMASH BROS MELEE [NINTENDO]





Los usuarios de **GameCube** sólo tendrán que esperar un poco, hasta el 24 de mayo, para disfrutar de este beat'em-up, secuela del *Super Smash Bros* de **Nintendo 64**. Entre sus más de 20 luchadores diferentes hay un montón de personajes nuevos como **Ness** (el protagonista del inolvidable *Earthbound*) o el esquimal de *Ice Climber*.

ETERNAL DARKNESS [NINTENDO]

Un *survival horror* que ofrece como principal particularidad el poder elegir entre épocas y escenarios muy diferentes: desde el típico caserón gótico al estilo de *Resident Evil* hasta la **Roma** antigua. Este juego de **Silicon Knights** ofrecerá la friolera de 13 personajes seleccionables, con más de 60 horas de juego y una violencia inédita hasta ahora en los sistemas **Nintendo** (los más sádicos podrán desmembrar partes específicas de los enemigos y recrearse con el espectáculo).





RESIDENT EVIL [CAPCOM]





Capcom recupera su emblemática familia de *survival horror* desde la primera entrega, reinventando su entorno gráfico para aprovechar al máximo las ilimitadas posibilidades técnicas de **GameCube**. El resultado es sencillamente impresionante y mucho más terrorífico que el original que salió en **PSone**. Un juego a tener en cuenta.

PIKMIN [NINTENDO]

La última extravagancia de **Shigeru Miyamoto** es capaz de cautivar al jugador más escéptico en minutos. Utiliza a los *pikmin*, unos simpáticos personajes de colores, para recuperar las piezas de tu nave y regresar a tu planeta. Un *puzzle* innovador.

OTROS LANZAMIENTOS PARA EL 2002

1st & 2nd Parties

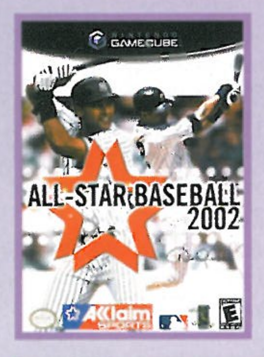
1080° SNOWBOARDING 2	(NINTENDO)
ANIMAL FOREST	(NINTENDO)
DIDDY KONG RACING	(RARE)
DOUBUTSU BANCHOU	(NINTENDO)
FLIPPIN KIRBY	(HAL)
KAMEO	(RARE)
MARIO KART	((NINTENDO)
MARIO SUNSHINE	(NINTENDO)
METROID PRIME	(NINTENDO)
PERFECT DARK ZERO	(RARE)
THE LEGEND OF ZELDA	(NINTENDO)

Third Parties

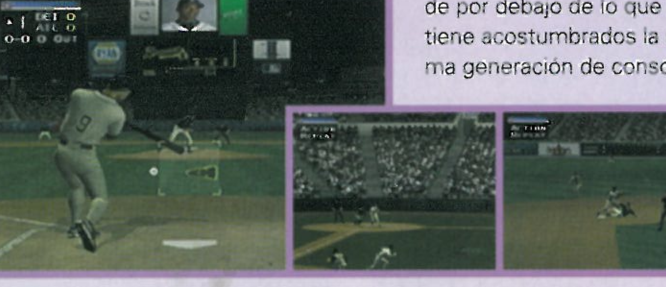
ALL-STAR BASEBALL 2002	(ACCLAIM)
BEAR IN THE BIG BLUE HOUSE	(UBI SOFT)
BLOODRAYNE	(MAJESCO)
BONX	(UBI SOFT)
CEL DAMAGE	(E. ARTS)
CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE	(3DO)
DEFENDER	(MIDWAY)
DR. MUTO	(MIDWAY)
EVOLUTION WORLDS	(UBI SOFT)
FREAKY FLIERS	(MIDWAY)
GALLEON: ISLANDS OF MISTERY	(INTERPLAY)
G. S. M. FROM G. G. BMX	(MIDWAY)
HARRY POTTER	(E. ARTS)
HOT WHEELS	(THQ)
JEREMY MCGRATH S. W.	(ACCLAIM)
JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS	(THQ)
KELLY SLATER'S PRO SURFER	(ACTIVISION)
LARGO WINCH	(UBI SOFT)
LEGENDS OF WRESTLING	(ACCLAIM)
MLB SLUGFEST	(MIDWAY)
MORTAL KOMBAT 5	(MIDWAY)
NBA 2K2	(SEGA)
NBA BALLERS	(MIDWAY)
NFL BLITZ 2002	(MIDWAY)
NFL QUATERBACK CLUB 2002	(ACCLAIM)
PHANTASY STAR ONLINE	(SEGA)
POWERPUFF GIRLS	(BAM)
RALLY SIMULATION	(UBI SOFT)
RAYMAN ARENA	(UBI SOFT)
RED CARD SOCCER	(MIDWAY)
RESIDENT EVIL ZERO	(CAPCOM)
ROCKET POWER	(THQ)
ROGUE SPEAR	(UBI SOFT)
RUGRATS	(THQ)
RUNE	(FROM)
SCOOBY DOO	(THQ)
SPONGEBOB SQUAREPANTS	(THQ)
SPYHUNTER	(MIDWAY)
SSX TRICKY	(E. ARTS)
THE SIMPSONS ROAD RAGE	(E. ARTS)
THE THING	(UNIVERSAL)
TUROK EVOLUTION	(ACCLAIM)
VIRTUA STRIKER 3	(SEGA)
WARHAMMER 40000	(THQ)
WORMS BLAST	(TEAM 17)
WWF WRESTLEMANIA 2002	(THQ)
DISNEY FOOTBALL	(KONAMI)

Nuestro **experto** en juegos deportivos. Chip & Ce. ya ha tenido la oportunidad de **probar** los primeros títulos para **GC**, de las más diversas disciplinas...

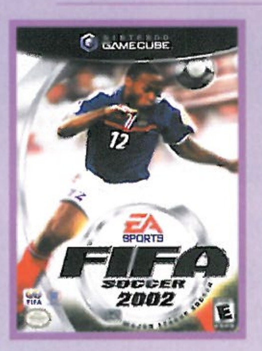
ALL-STAR BASEBALL 2002 [ACCLAIM SPORTS]



La llegada de **GameCube** ha sido aprovechada por **Acclaim** para versionar el ***All-Star Baseball 2002*** de **PS2** y, al igual que éste, conserva como característica principal la sencillez, tanto en el aspecto positivo como en el negativo. En la parte positiva, el control del lanzamiento y bateo se simplifica bastante gracias a los cursores. Los *fans* del béisbol disfrutarán además con la incorporación de jugadores legendarios. En lo negativo, hay que destacar su excesiva simplicidad gráfica que hace que visualmente quede por debajo de lo que nos tiene acostumbrados la última generación de consolas.



FIFA 2002 [EA SPORTS]



La entrega GameCube adapta sin disimulos cada aspecto de la versión **PlayStation 2**. El sistema de pase es el aspecto que más se ha mejorado con respecto a los anteriores *FIFA*, permitiendo una mayor libertad de ejecución. Esta entrega, aparecida en el mercado americano cuenta con comentarios en inglés, aunque es de esperar que la posible versión española cuente de nuevo con los insuperables **Manolo Lama** y **Paco González**. Lo más llamativo de ***FIFA 2002*** sigue siendo la gran multitud de competiciones que ofrece: fase de clasificación para el mundial, competiciones europeas incluidas y clubes de más de 16 países.

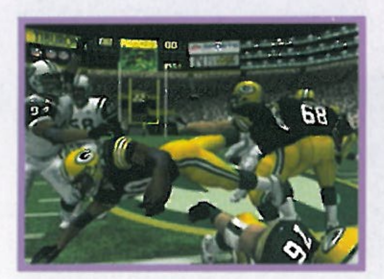




MADDEN 2002 [ELECTRONIC ARTS]

A lo largo de casi una década, el comentarista **John Madden** ha sido la imagen y estandarte de la mejor saga de simuladores de fútbol americano. La entrega **PS2** ya era soberbia a nivel gráfica y ésta es prácticamente idéntica. Además de sus impresionantes imágenes, ***Madden 2002*** ofrece interesantes novedades, como la posibilidad de disputar 30 temporadas consecutivas o, si no eres un experto de deporte, utilizar al propio **Madden** como asistente. El afable **John** te asesorará sobre qué jugada es la mejor, simplificando la mecánica al máximo. Gracias a ésto, ni siquiera los que argumentan la complejidad de este deporte, pueden poner excusas para no disfrutar de uno de los simuladores más completos de la historia.

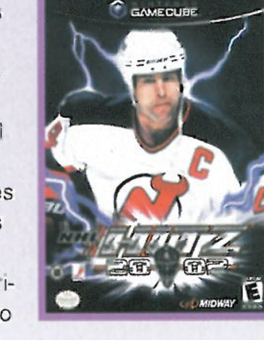


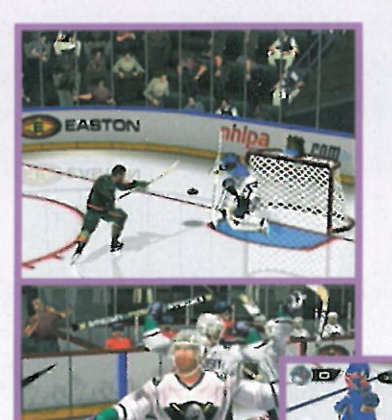




NHL HITZ 2000 [MIDWAY]

Tradicionalmente, en los juegos de *Hockey* Hielo ha predominado la simulación, aunque también ha habido excepciones en las que el componente *arcade* ganaba terreno, como *Hit The Ice*. En esta línea llegó al mercado *NHL Hitz*, que tras pasar por **PS2** y **Xbox**, llega a **GameCube**, sin ofrecer grandes diferencias. El reducido número de jugadores (tres más el portero) y la inexistencia de reglas, lo que permite golpear sin piedad a los rivales, posibilitan un ritmo de juego endiablado y una mecánica realmente divertida. Es algo así como *NBA Jam*, pero con *Hockey* sobre Hielo. El juego es obra de **Black Box**, el mismo grupo de programación responsable de la entrega **PlayStation 2**. Recomendado para amantes de este deporte (no muy popular en **España**) y para aquellos que quieran echar unas risas con sus amigos.





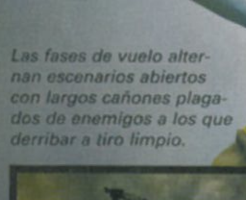


NOVEDADE

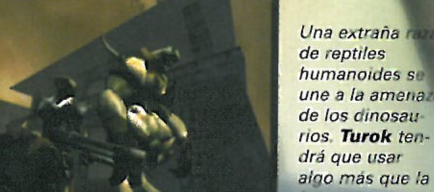
La compañía nos invitó hasta sus estudios en **Texas** para conocer de primera mano sus dos **próximos títulos** para **PS2**, Turok Evolution y Vexx.

Acclaim vuelve a la carga revitalizando una de las sagas que más éxitos le ha reportado, ***Turok***. Ya tuvimos la oportunidad de asistir a una presentación en **Londres**, pero esta vez la compañía nos ha llevado hasta el mismísimo corazón donde se está desarrollando ***Turok Evolution***. En los estudios de **Austin** pudimos comprobar que el juego tiene cada día mejor aspecto. Escenarios «vivos» con árboles que se mueven con el viento o que caen derribados por nuestras armas, dinosaurios gigantescos representados con un detalle inusitado y por supuesto con la dosis de acción que ha caracterizado siempre a la saga *Turok*. Posee jugosas novedades que nos harán utilizar tácticas de infiltración y permanecer muy atentos a las pistas que contiene el argumento, en determinadas escenas. Pero también pudimos echarle un primer vistazo a otra producción de **Acclaim**, cuyo lanzamiento está previsto para octubre de 2002. Un plataformas en 3D que, bajo el nombre de ***Vexx***, pretende traer un soplo de aire fresco al género. Plataformas y acción para una aventura dividida en 18 niveles enormes que, junto a un apartado gráfico impresionante, completan la oferta de ***Vexx***. Ambos títulos saldrán para **PS2**, **Xbox** y **GameCube**. R. DREAMER

Acclaim ha creado paisajes «vivos» representando la jungla más real jamás vista en un videojuego.



Las fases de vuelo alternan escenarios abiertos con largos cañones plagados de enemigos a los que derribar a tiro limpio.



*Una extraña raza de reptiles humanoides se une a la amenaza de los dinosaurios. **Turok** tendrá que usar algo más que la fuerza.*



TUROK EVOLUTION

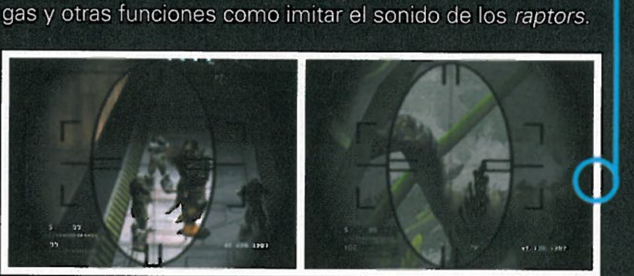






CAMINO AL INFIERNO

Para entrar en guerra hay que ir preparado. Y **Turok** tiene en su poder un completo arsenal, desde una pistola hasta un arco con *sniper*. Aunque su arma más interesante es un coche de control remoto que puede explotar, lanzar gas y otras funciones como imitar el sonido de los *raptors*.



S ACCLAIM



VEXX

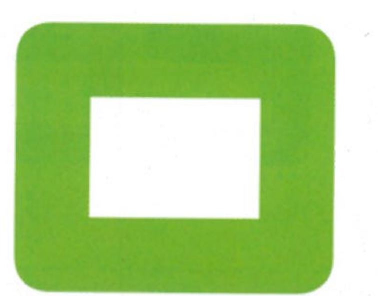
Acclaim apuesta por el género de plataformas en **PS2**, **GameCube** y **Xbox** con un título que resulta prometedor

A lo largo de los 18 niveles que comprende el juego, **Vexx** tendrá que hacer uso de sus habilidades. Escalar, luchar o nadar en las profundidades, son algunas de ellas.

Los guanteletes de **Vexx** le otorgan poderes especiales, como lanzar súper ataques a sus enemigos.

PERDIDO EN ASTARA

Como suele ser habitual, **Vexx** tendrá que buscar y derrotar a un ser maligno que está poniendo su mundo en peligro. Una tarea que le llevará a recorrer 18 fases, con cambios del día a la noche en tiempo real, combatiendo enemigos y salvando todo tipo de dificultades gracias a su pericia.

XBOX

THE SCOPE

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Procesador central	733 MHz Intel
Procesador gráfico	233 MHz exclusivo, desarrollado por Microsoft y nVidia
Memoria Total	64 Mb
Ancho de banda memoria	6.4 Gb/seg
Polígonos	116.5 Millones/seg
Texturas simultáneas	4
Pixel Fill Rate – Sin texturas	4.8 Gb/seg
Pixel Fill Rate – 1 Textura	4.8 Gb/seg
Pixel Fill Rate – 2 Textura	3.7 Gb/seg
Texturas comprimida	Sí (6:1)
Medio de almacenamiento	4x DVD,
Disco duro integrado	8 Gb
Memory card	8 Mb
Entradas/Salidas	Controlador de juegos x4
Ethernet	(10/100)
Canales audio	256
Soporte Audio 3D en hardware	Sí (64 canales 3D)
Soporte MIDI+DLS	Sí
Hardware para filtrado Audio y ecualización	Sí
Conexión banda ancha	Sí
Reproducción películas DVD	Sí, con accesorio adicional
Soporte para películas HDTV	Sí
Soporte para juegos HDTV	Sí
Resolución máxima	1920x1080
Resolución máxima	(2 x 32bpp frame buffers + Z)
1920x1080	
Lanzamiento USA	15 noviembre 2001
Lanzamiento Japón	22 de febrero de 2002
Lanzamiento Europa	14 de marzo de 2002

El desembarco de la primera consola de **Microsoft** se hará realidad el próximo **14 de marzo**. Conoce la máquina, sus accesorios y los juegos que la harán grande.



Está a tiro de piedra. De hecho, quizá muchos de vosotros, cuando leáis estas líneas, ya la habréis podido ver a la venta o expuesta en las tiendas. Lo primero que os llamará la atención es su voluminoso tamaño, tanto el de la consola como el del mando, muy del gusto de los usuarios americanos. Pero si grande os parece por fuera, no lo es menos por dentro, con una circuitería vanguardista, capaz de convertir en realidad los sueños de cualquier amante de los videojuegos. Y para empezar, **Xbox** desembarca con la más numerosa y potente oferta de entretenimiento de la historia, con un buen abanico de buenos juegos entre los que destacan un auténtico póker de ases: *Dead Or Alive 3*, *Project Gotham Racing*, *Much's Oddysee* y, especialmente *Halo*. En estas páginas te presentamos sus juegos, sus accesorios y el poder que oculta su enorme carcasa negra.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



MARZO

Halo .... Bungie
Dead or Alive 3 .... Tecmo
Munch's Oddysee .... Oddworld
Simpsons Road Rage .... Fox
Project Gotham .... Bizarre Creations
RalliSport Ch. .... Digital Illusions
Fuzion Frenzy .... Blitz Games
Amped .... Microsoft Games
Blood Wake .... Stormfront Studios
Dave Mirra 2 .... Acclaim
NHL Hitz 2002 .... Midway
Jet Set Radio .... Sega
Dark Summit .... THQ
Tony Hawk's Pro Skater .... Activision
Wreckless .... Activision
Mad Dash Racing .... Eidos



Batman Classic .... Kemco
Cel Damage .... EA GAMES
F1 2002 .... EA SPORTS
Genma Onimusha .... Capcom
NHL 2002 .... EA SPORTS



Obi Wan .... LucasArts
Atari T. S. .... Angel Studios
Atari O.R.W.O. .... A. Studios
Deadly Skies .... Konami
Giants .... Interplay
ISS 2 .... Konami
Artic Thunder .... Midway
Pirates: L. Of Black Kat .... Westwood
World Cup 2002 .... EA SPORTS
Max Payne .... Take 2
ESPN Winter X Games .... Konami
Test Drive Overdrive .... Pitbull

Tanto la consola como el mando de control han sido diseñados siguiendo la información, los deseos y los gustos de más de 5.000 usuarios y programadores de juegos de todo el mundo.







*Estas imágenes muestran la cadena de fabricación de **Xbox** en **Europa**, más concretamente la factoría situada en **Hungría**. Será la principal abastecedora de los mercados europeos en general, incluyendo obviamente el mercado español.*

PERIFÉRICOS





- Controlador (39,99 €)
- Unidad de memoria (49,99 €)
- Kit DVD (49,99 €)
- Cable AV estándar (24,99 €)
- Cable RF (24,99 €)
- Ferrari 360 Módena (80,70 €)
- Freestyler Board (101,70 €)
- Cable de Interconexión (24,99 €)
- Top Gun Fox 2 Pro (51,70 €)
- Cable Avanzado Euroconector (29,99€)











MAYO

Spiderman: The Movie ....Activision
ESPN Snowboarding 2 ....Konami
Buffy The Vampire Slayer ....Fox

JUNIO

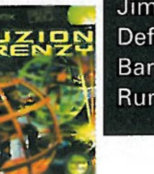
Baldur´s Gate Dark Aliance ....Interplay
SSX Tricky ....EA SPORTS BIG
Shadow Of Memories ....Konami
Tour de France ...Konami
Grand Prix .....Symergy
Taz Wanted ..Infogrames
Hunter ....Interplay



Lotus Challenge ....Virgin
Red Card Soccer ....Midway
Spy Hunter ....Midway

OTROS JUEGOS EN PREPARACIÓN

Silent Hill 2 Inner Fears ....Konami
Metal Gear Solid 2 ....Konami
Bike: Street.Vert.Dirt ....Midway
Sergeant Cruise ....Titus
Jimmy White´s 3 C.Virgin
Defender ....Midway
Barbarian ....Titus
Run Like Hell ...Interplay



Sniper ....JVC
Falcone: Into the Maelstrom .....Virgin
Robocop ....Titus
Top Gun ....Titus
Freaky Flyers ....Midway
M. K. 5: Deadly. Alliance ....Midway





supernuevo supernuevo supernuevo



XBOX

Gunvalkyrie

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Smilebit País > Japón

Diseñado originalmente para **Dreamcast** (y para ser jugado con *pad* y pistola conjuntamente), el nuevo juego de **Smilebit**, creadores de *Jet Set Radio*, ha pasado a formar parte del catálogo de **Sega** para **Xbox**, uno de los pilares sobre los que **Microsoft** quiere asegurarse el éxito de la máquina en el competitivo mercado japonés. ***Gunvalkyrie*** es un *shooter* llamativo y no sólo por la imaginación que derrochan los escenarios y los enemigos, sino porque combina la vista en tercera persona con un sistema de control estilo *Quake*.Más o menos como el *Outtrigger* de **Dreamcast** pero mucho más vistoso a nivel gráfico y con escenarios mucho más amplios. Todo ello bajo una estética de dibujo animado que apasionará a los *fans* del *anime*. ***Gunvalkyrie*** es exclusivo para la consola de **Microsoft**, aunque si cosecha un gran éxito dentro y fuera de **Japón**, no sería nada extraño ver en un futuro adaptaciones para **GameCube** o **PlayStation2**. De momento, una cosa es segura, si quieres jugar a ***Gunvalkyrie***, cómprate una **Xbox**. **NEMESIS**









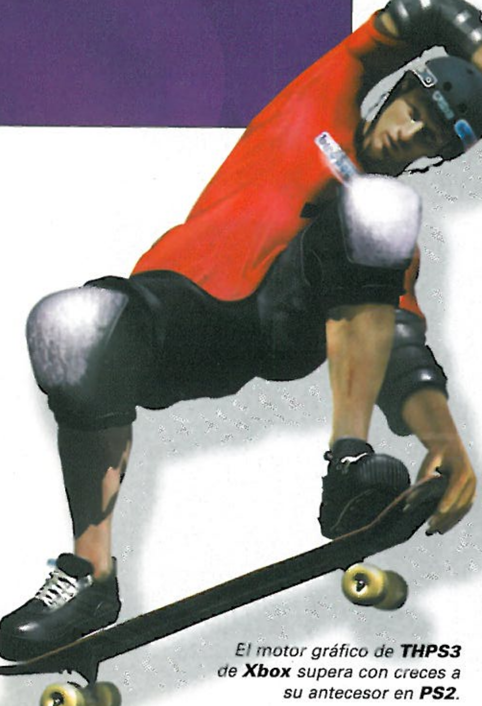
Gunvalkyrie *es una de las apuestas más fuertes de* ***Sega*** *en* ***Xbox***. ***Smilebit*** *ha trabajado los gráficos al máximo para ofrecer al jugador un espectáculo increíble.*

XBOX XBOX

Tony Hawk Pro Skater 3

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Activison Programador > Neversoft País > EE.UU.

Una de las sagas más aclamadas y versionadas de los últimos tiempos llegará también a **Xbox**. El mejor y más completo título de *Skate* de la historia está a punto de hacer aparición en la que puede ser su mejor versión. Para el que aún no conozca la saga, ***Tony Hawk's Pro Skater*** es al género «deporte alternativo» lo que *King Of Fighters* o *Street Fighter* es al *beat'em-up*. El título creado por **Neversoft** recrea todos los movimientos y acrobacias del mundo del *skate* en un intuitivo y adictivo título que, lejos de asemejarse a un limitado simulador, da alas a nuestra imaginación y, en los albores de lo imposible, permite al jugador realizar los más temerarios movimientos y combinaciones de trucos. Aunque en principio no tendrá ningún extra con respecto a la versión de **PS2** (tarea complicada, ya que el título de **Neversoft** lo tiene todo), su motor gráfico será aún más potente que *THPS3* para los 128 *bits* de **Sony**, haciendo gala de una mayor resolución y un gran filtrado capaz de ocultar los dichosos *jaggies* (inapreciables en la versión **PS2**). Lo único que disgustará a los usuarios de **Xbox** en esta versión, es su control, ya que al realizar un *combo* más o menos largo con el incómodo *pad* de la consola de **Microsoft** se convierte en un doloroso suplicio, a no ser que dispongamos de la versión japonesa del *control pad*. **DOC**



El motor gráfico de ***THPS3*** *de* ***Xbox*** *supera con creces a su antecesor en* ***PS2***.











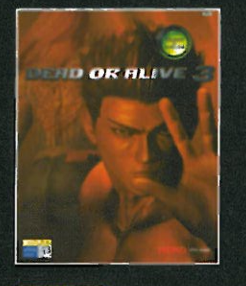
VOLVER A LA REALIDAD PUEDE RESULTAR UN POCO COMPLICADO.



Imagínate a 16 personajes capaces de tumbar a un elefante en un abrir y cerrar de ojos. Imagínate que estos animales sólo tienen un objetivo en común, y no es forjar una amistad ni la paz mundial. Imagina movimientos que desafían las leyes de la física, escenarios hiperreales, golpes que ningún ser humano podría soportar... Deja de imaginar y hazte con el juego de lucha con el que tu abuelita nunca soñó.

www.xbox.com/es/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

supernuevo



XBOX **XBOX**

Atari Transworld Surf

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Angel S. País > E.E.U.U.

Con sello Atari, **Infogrames** nos presenta el simulador de *surf* definitivo (tampoco es que le precedan muchos). Prepárate para realizar todo tipo de cabriolas y acrobacias sobre las olas más realistas y espectaculares jamás vistas en un videojuego. Y serán los usuarios de **Xbox** los primeros afortunados en disfrutar de ***Atari Transworld Surf*** (la versión **PS2** no llegará hasta principios de verano), obra de **Angel Studios**, autores de las dos entregas de *Smuggler's Run*, entre otros títulos. Si queréis comprobar por vosotros mismos lo bien que se mueve el juego, id a su página web *www.transworldgames.com/surf/* y os quedaréis de piedra con los vídeos incluidos. Aunque no tendréis que esperar mucho para disfrutar de sus 20 escenarios que reproducen con fidelidad los más famosos santuarios del *Surf*. Si no hay retrasos de por medio, ***Atari Transworld Surf*** llegará a las tiendas este mismo mes de marzo. ¿Estamos ante el *Tony Hawk* de los juegos de *surf*? Todo apunta a que sí. No es un deporte muy popular en **España**, pero juegos así crean afición. ➜ **NEMESIS**









XBOX **XBOX**



Blood Omen 2

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics País > U.K.

*Los entornos gráficos de **Blood Omen** alcanzan grandes dosis de calidad en alguno de los escenarios.*

Eidos está explotando la saga *Legacy of Kain* en dos vertientes, *Soul Reaver* y ahora con ***Blood Omen 2***. Este último regresa a las raíces de la serie y está protagonizado por el mismo personaje del primer capítulo para **PSone**, **Kain**. Tras ser devuelto a la vida, como un sanguinario vampiro, dirige sus pasos a la ciudad de **Meridian** para vengarse de los *Serafan*. **Blood Omen 2** apuesta por la acción (aunque hay algún que otro *puzzle*), pues en nuestro camino, combatir, utilizar técnicas de infiltración, controlar la mente de algún incauto y, por supuesto, chupar sangre serán los principales objetivos. **Crystal Dynamics** está dando los últimos toques al juego, cuyo lanzamiento está previsto para primavera. ➜ **R. DREAMER**





Blood Omen 2 es un derroche de acción con un apartado gráfico de gran calidad



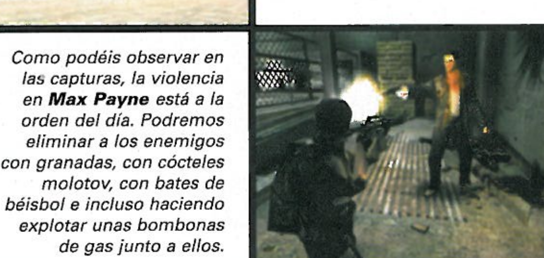
BULLET TIME
Este movimiento te permitirá ralentizar el tiempo para esquivar las balas y apuntar.



ARMAMENTO
Payne puede usar desde el «pali» de la imagen, hasta *Ingrams*, un *Colt Commando* o una *Desert Eagle*.



El motor gráfico de la versión de Xbox es superior al de PS2, debido a la similitud de arquitecturas entre Xbox y PC y, por supuesto, a la mayor potencia gráfica de la máquina de Microsoft





*Como podéis observar en las capturas, la violencia en **Max Payne** está a la orden del día. Podremos eliminar a los enemigos con granadas, con cócteles molotov, con bates de béisbol e incluso haciendo explotar unas bombonas de gas junto a ellos.*





Max Payne

La mejor versión del original shooter de Remedy

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Remedy/Rockstar País > Estados Unidos

El título que ha cambiado la forma de ver y de jugar el género de los *shoot'em-up* está a punto de aparecer en lo que puede ser la mejor versión, después de la de **PC**. ***Max Payne*** lleva el sistema clásico de los *shooters* un paso más allá, utilizando una perspectiva en tercera persona y añadiendo elementos nunca vistos en títulos de similares características. Lo más importante del título creado por los finlandeses **Remedy** es la inclusión del *Bullet Time*, técnica que permitirá al jugador ralentizar la acción durante unos segundos, ofreciendo la oportunidad de apuntar con más precisión y dando un espectacular efecto cinematográfico al juego (similar al conseguido en «esas» escenas en el filme *The Matrix*. **Max** tendrá la posibilidad de utilizar una decena de armas diferentes (*Ingram, Colt Commando, Desert Eagle*, etc.) de la forma más explícita posible.

Max Payne carece de complicados *puzzles* o enrevesados laberintos, el objetivo en el juego no puede ser más simple (y a la vez divertido). Avanza por cada uno de los niveles y dispara a todo lo que se mueva. La versión para **Xbox** posee un motor gráfico superior al de la versión creada también por **Rockstar** para **PS2**, debido a la ligera similitud entre la arquitectura interna de la máquina de **Microsoft** y la de un **PC** y, por supuesto, a la mayor potencia de «el gigante verde» en comparación con los 128 *bits* de **Sony**. Aunque es difícil competir con *Halo*, por el trono del mejor *Shooter* para **Xbox**, ***Max Payne*** aporta suficientes novedades al género como para hacerlo diferente, para apartarlo de ciertas comparativas que no harían justicia al original título de **Remedy**. El mes que viene os mostraremos la *review* de este salvaje *shoot'em-up* 3D. **DOC**

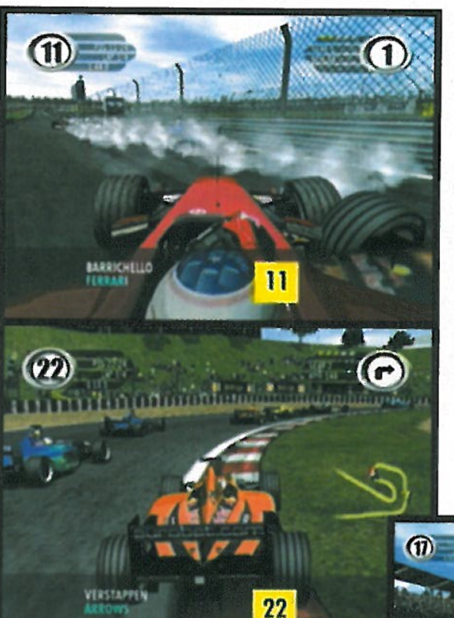
supernuevo supernuevo supernuevo




XBOX

F1 2002

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA Programador > Visual Sciences País > U.K.



Como no podía ser menos **Xbox** contará con una de las sagas más emblemáticas del videojuego deportivo. **Electronic Arts** traslada a **Xbox** el *F1 2002* de **PS2** calcando todas y cada una de las características del primero pero sin aportar apenas mejora o novedad alguna. La principal diferencia será la imperante necesidad de adaptarse al voluminoso *pad* de la nueva consola para hacerse con el control del coche. Sí es cierto que la sensación de velocidad es algo mayor, pero alguno de los efectos que en **PS2** resultaban sobresalientes, en **Xbox** pierden algo de brillo. En los momentos más conflictivos de las carreras, advertiremos mayor realismo en la dinámica de los vehículos al producirse los consabidos «toques» entre los mismos. Aún habrá que esperar a ver cómo queda configurada la parrilla de salida, pues la mayoría de las escuderías todavía están perfilando lo que serán sus equipos definitivos. Confiemos en que la puesta a punto del programa,lo mismo que la de las plantillas, sea lo más completa posible. **MOLOKAI**





Los conocedores del programa precedente para PS2 reconocerán en seguida las enormes similitudes gráficas que presentan.




XBOX

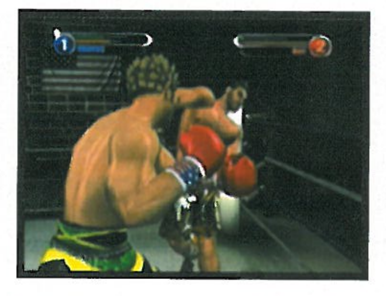
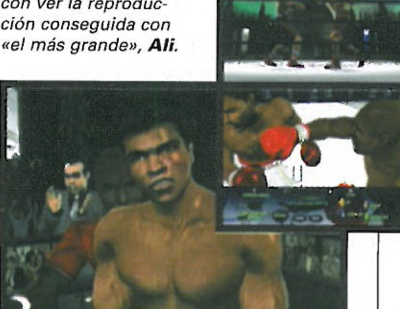
K.O. Kings 2002

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Black Ops País > EE.UU.

Coincidiendo con la llegada a **PS2** de la segunda entrega de *Knockout Kings* disponemos también de la que en un futuro será la primera para **Xbox**. A lo largo de los sucesivos títulos en **PS2** las mejoras en cuanto al motor gráfico fueron progresivas, pero en **Xbox** partirá con una fluidez y velocidad de movimientos apabullantes, superando en este apartado a la consola de **Sony**. Otra muestra aún más asombrosa es la exquisitez alcanzada en la reproducciòn física de los boxeadores. El modelado de los mismos es perfecto, tanto por su hiperrealismo desarrollo muscular, como por el brillo del sudor o el pelo de los púgiles, son para quitarse el sombrero. La animación facial también nos dejará con la boca abierta. Además, presenta un nuevo sistema de golpes, con varias combinaciones adicionales que enriquecen el juego. Si lo que queremos es ponernos en la piel de los más famosos boxeadores no hay problema: **Lennox Lewis**, **Muhammad Ali**, **Evander Holyfield** y muchos otros (actuales o históricos) conforman un elenco de muchos quilates. **MOLOKAI**



*El parecido físico con los personajes reales es prodigioso. Basta con ver la reproducción conseguida con «el más grande», **Ali**.*

DOS HÉROES SON MEJOR QUE UNO.





Munch y su flatulento amigo Abe se están levantando contra los patanes de Oddworld, los mismos que están acabando con todas las especies a bocado limpio. Únete a la lucha, lidera la revolución contra el insensato poder de sus enemigos y reparte un poco de leña por el camino. Al fin y al cabo, tres héroes siempre son mejor que dos.

www.xbox.com/es/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™







supernuevo supernuevo supernuevo



Dead or Alive 3



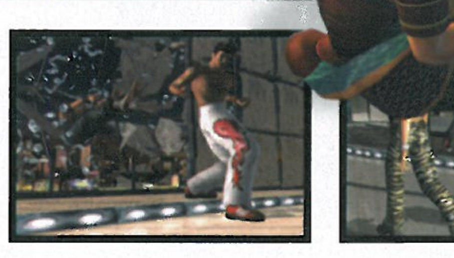
Al igual que en la anterior entrega de la saga, podremos empujar a nuestro oponente hacia un nivel inferior en casi todos los escenarios.

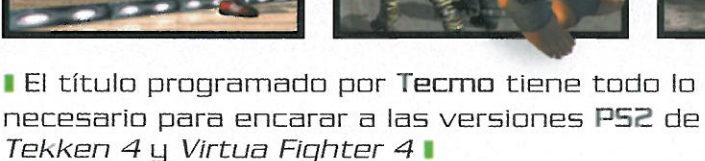


MODO TAG
El original modo de juego por parejas también está en ***Dead Or Alive 3***.

ESCENARIOS
En esta entrega también podremos destruirlos con el cuerpo del oponente.







El título programado por **Tecmo** tiene todo lo necesario para encarar a las versiones **PS2** de *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*

La lucha empieza con buen pie en Xbox

Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Tecmo País > Japón

Tras dar mil vueltas por formatos como **PlayStation**, **Saturn** o **Dreamcast**, la saga nacida en **Model 2** de **Sega** hace más de seis años se convierte en el primer *beat'em-up* 3D de la consola de **Microsoft**. Tras dejar a los usuarios de **PlayStation 2** con un palmo de narices, confirmando la exclusividad de *Dead Or Alive 3* para **Xbox**, los programadores de **Tecmo** han trabajado duro sobre el *hardware* de **Microsoft** para crear el que, para algunos, es el mejor *beat'em-up* 3D de esta «nueva hornada». Las mejoras con respecto a las versiones de **Dreamcast** y **PlayStation 2** de *Dead Or Alive 2: Hardcore* conciernen, sobre todo, al apartado gráfico. ***DOA3*** puede presumir de tener uno de los motores gráficos más potentes. La resolución utilizada por **Tecmo** es superior a la de la anterior entrega y a la de títulos como *Virtua Fighter 4* para **PS2**. Los personajes, animados de una forma casi real, están modelados con todo lujo de detalles y cada uno de los escenarios del juego está repleto de elementos con los que interactuar. Al igual que en *DOA2*, podremos destruir paredes, cristaleras o ventanas con el cuerpo de nuestro oponente y hacer uso de columnas, troncos de árbol y demás obstáculos, golpeando a nuestro adversario contra ellos. ***En DOA3*** encontraremos los mismos modos de juego de la anterior entrega, incluido el divertido *Tag*, aunque daremos con dos nuevos personajes: **Brad Wong** (el «borracho») y **Christie** (la «mantis»). Este verano promete ser «movido» para los aficionados a la lucha. Nos esperan interminables batallas en **Xbox**, con su ***Dead Or Alive 3*** y en **PS2**, con *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*. Como siempre, los únicos vencedores seremos los usuarios. DOC



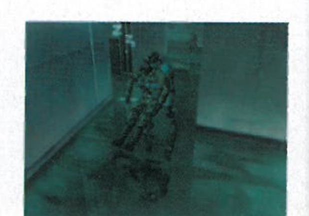
FECHA LANZAMIENTO: 8 DE MARZO



COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO







PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS.

a fondo XBOX

HALO

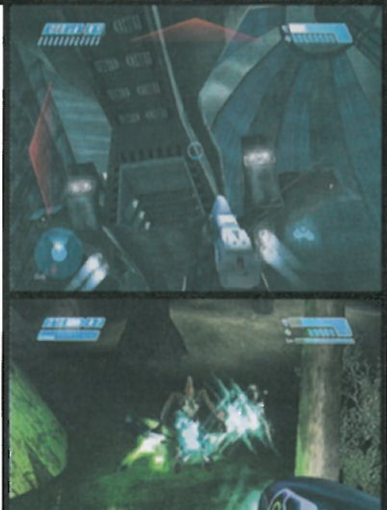


La apuesta que **Microsoft** ha realizado con Xbox es **arriesgada**. Sin embargo, con juegos como Halo la aventura no puede salir mal. El **heredero** natural de los grandes **shoot'em-up** de PC se juega en consola.

El lanza cohetes es el arma más destructiva del juego, aunque no es en absoluto la más eficaz. Su uso se limitará a acabar con los grandes vehículos enemigos.

Mucho se ha hablado y escrito de este juego, desde que **Bungie** decidiera que su gran proyecto se convirtiera en el abanderado de los primeros juegos de **Xbox**. ***Halo*** es un *shooter* en primera persona en la línea de *Half-Life* o *Unreal* (no tanto como *Quake*), aunque cuenta con bastantes peculiaridades. La más importante es que se ha eliminado casi totalmente cualquier elemento de aventura o exploración que pueda confundir al jugador. Se ha centrado el desarrollo en la acción, aunque ésta tampoco resulta tan frenética como en la saga *Quake*, por ejemplo. Es difícil de explicar con palabras, pero se ha conseguido un estilo que, aún siendo lineal, involucra al jugador y le engancha hasta niveles nunca vistos en formato alguno. Puede decirse que ***Halo*** es uno de esos juegos que trasciende el género al que pertenece, haciendo que todo intento de clasificación o encasillamiento resulte inútil. Los diez niveles son inmensos, presentan una riqueza y variedad impresionante, llegando a sobrecoger por su belleza y perfección formal. Pero es que además están diseñados para ofrecer al jugador infinidad de situaciones y desafíos diferentes. La inteligencia artificial de los enemigos es la más desarrollada vista en juego alguno. Huyen, se esconden, preparan emboscadas e incluso piden clemencia como último recurso. Además, el hecho de que sólo podamos llevar dos armas a la vez (a elegir entre artilugios humanos y extraterrestres) añade un gran componente estratégico. El argumento se desarrolla a través de secuencias generadas con el motor del juego y es sorprendentemente complejo para un juego de acción. Los modos multijugador ofrecen infinidad de posibilidades para hasta 4 jugadores por consola y 16 si conectamos cuatro **Xbox** (*Deathmatch*, Capturar la Bandera...). Pero la joya de esta opción es la posibilidad de poder jugar la campaña principal con la cooperación de un segundo

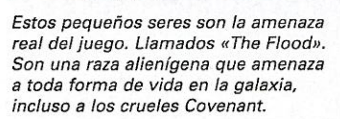
El Pelican es la nave de transporte que utilizan los marines. Comenzarás muchas misiones a bordo de ella.



El poder conducir hasta cuatro vehículos diferentes (*jeep* y tanques terrestres, cazas y motos aéreas alienígenas) es uno de los puntos más fuertes del juego







Estos pequeños seres son la amenaza real del juego. Llamados «The Flood». Son una raza alienígena que amenaza a toda forma de vida en la galaxia, incluso a los crueles Covenant.



El tanque tiene dos tipos de disparo y puede albergar a cinco marines. El *jeep* cuenta con ametralladora.



Con el *Banshee* (caza alienígena) podrás sobrevolar los escenarios. El *Ghost* es un pequeño *hovercraft*.







jugador a pantalla partida. Sin duda, lo mejor que puede hacerse si cuentas con un amigo y un segundo mando. He dejado el apartado técnico para el final porque no hay mucho que decir. Los gráficos son, simplemente, los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial (mención especial para el tema cantado de la presentación) el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe. DANI3PO

Todo un arsenal



Por parte de los marines del planeta **Tierra** tenemos una pistola con un pequeño *zoom*, un fusil de asalto, una escopeta, el imprescindible rifle de francotirador y un lanza cohetes. En el otro bando (aunque también podrás empuñarlas) encontramos una pistola de plasma recargable, un rifle con la misma munición y un artilugio que lanza proyectiles trazadores.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Bungie Jugadores > 1-16
Fases > 10 Niveles Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/Disco duro (233 Bloques)

GRÁFICOS 9,5

El hecho de que se mueva «sólo» a 30 *fps* es lo único criticable. No conocemos el potencial de **Xbox**, pero será muy difícil superar este despliegue. El mundo más inmenso y bello que imagines en alta resolución.

MÚSICA / FX 9,6

La música no está siempre presente, aunque cuando lo hace muestra una calidad apabullante. La posibilidad de escuchar el sonido en Dolby Digital 5.1 hace de este apartado una experiencia irrepetible.

JUGABILIDAD 9,6

El control es preciso e infalible, los enemigos más inteligentes que la media de la raza humana y la variedad de situaciones casi infinita. Avanzar por el planeta **Halo** es increíblemente divertido.

DURACIÓN 9,5

Unas quince horas de juego te esperan mientras acabas con los *Covenant* y la amenaza de los *Flood*. De todas formas, querrás volver a jugarlo una y otra vez. El modo Multijugador puede ser eterno.



a fondo XBOX

PROJECT

Tras deslumbrar con Metropolis Street Racer, **Bizarre** adapta su éxito de Dreamcast a Xbox, mejorando todo el apartado técnico y ofreciendo una **jugabilidad** fuera de toda duda.

*Aunque las diferencias con la versión de **Dreamcast** no son exageradas, sí que se aprecia una patente mejora en la iluminación, en los reflejos de los vehículos y en el motor gráfico del juego.*



El excelente trabajo de **Bizarre Creations** en el *MSR* de **Dreamcast** (a mi entender, uno de los juegos de conducción más trabajados de la historia), es la principal baza de ***Project Gotham Racing***. De hecho, lo podríamos considerar como una versión remozada de aquél juego, ya que aunque se ha añadido una ciudad más (**Nueva York**), y se han quitado coches más normales en pro de deportivos más legendarios, básicamente es más de lo mismo. Y esto no es una crítica, porque ójala todos los juegos realmente buenos tengan un reflejo así en las consolas de nueva generación. El aspecto del juego es idéntico, con una mecánica similar (con los *Kudos* como principales protagonistas), un control muy parecido y, sobre todo, una estructura semejante. Así pues, según el modo de juego que seleccionemos, competiremos por lograr la mejor vuelta, por quedar primero en una carrera, por recorrer un trazado sin derribar conos o por adelantar al mayor número de coches posible. Nuevamente, el estilo de conducción será vital para avanzar. Dicho estilo será premiado con *Kudos*, que se consiguen realizando derrapajes sin colisionar, efectuando adelantamientos o colocando el coche a dos ruedas en curvas cerradas. Serán la llave para acceder a nuevas carrocerías, nuevos colores para las que ya tengamos o para abrir nuevos campeonatos. Gráficamente es impactante por el diseño de los coches y por el mimo que han puesto en sus ca-

Arte sobre ruedas

Estas son las 29 joyas del diseño automovilístico que han sido incluidas en el juego.



GOTHAM RACING



Nueva York, San Francisco, Londres y Tokio acogen a los *más de 200* diferentes trazados urbanos donde competiremos



Los objetivos en las carreras son muy variados, desde quedar en las primeras posiciones, hasta superar vueltas rápidas, pasando por adelantar un número determinado de coches, etc.

rrocerías, representando con gran fidelidad los efectos de iluminación y los reflejos del entorno sobre ellas. Sólo se echa de menos una mayor integración del coche en el asfalto y que pierda un poco esa sensación de flotación que también vimos en otros juegos recientes, como el *WRC* de **PS2**. Respecto al control, aunque no es excesivamente complicado, sí que requerirá de cierta pericia del usuario para lograr un paso por curva lo suficientemente veloz como para finalizar en las primeras posiciones las carreras. Para ello, una sabia utilización de freno de mano se hará indispensable para lograr buenos resultados. Pero sin duda, lo mejor de ***PGR*** es lo mucho que nos va a permitir jugar. Si te gustan los coches y no puedes comprarte muchos juegos, ya sabes cuál elegir. Con ***PGR*** podrás jugar y jugar durante semanas, y siempre te faltarán circuitos que desbloquear y coches que descubrir. Y además, como la dificultad está tan extraordinariamente ajustada (me recuerda mucho al primer *Ridge Racer*), será una auténtica obsesión superar circuitos y desbloquear coches... El primer gran juego de conducción para **Xbox**. **THE SCOPE**

Multiplayer

Aunque ***Project Gotham Racing*** se disfruta más en solitario, no se han olvidado incluir un interesante modo de hasta cuatro jugadores simultáneos para competir con los amigos. En el caso de jugar a dobles, recomendamos el *Split Screen* horizontal, ya que el vertical hace bastante más complicada la visión de la carretera.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Bizarre Creations Jugadores > 1-4
Competiciones > 6 Coches > 29 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro (8 bloques)

GRÁFICOS 8,9
Es difícil mejorar lo bueno, pero está claro que las diferencias entre *MSR* y *PGR* son mucho menos que las diferencias entre **Dreamcast** y **Xbox**. Está bien, pero se parece mucho... quizá demasiado.

MÚSICA / FX 9,0
Además de disfrutar de una selección de temas acertada, la posibilidad de jugar con la música que queramos es todo un placer. Pilotar un **Ferrari** escuchando «cuanto más acelero» es tremendo...

JUGABILIDAD 9,1
Con una dificultad ajustada al máximo, y con la hipnotizante ansiedad de ir consiguiendo nuevos coches y nuevas carrocerías, despegarse de los mandos será tan difícil como conseguir el ansiado **Ferrari F50**.

DURACIÓN 9,5
Al igual que con *Metropolis Street Racer* de **Dreamcast**, conseguir todos los coches y finalizar todas las competiciones puede llevar meses. En este aspecto, ***Project Gotham Racing*** es imbatible en su género.





DEADLY SKIES

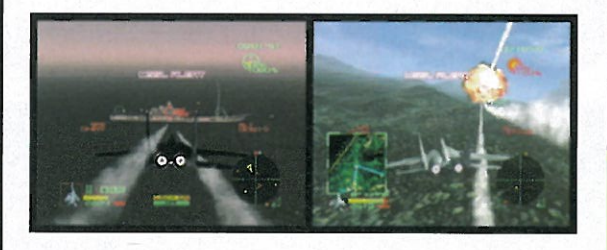
Konami nos ofrece la **respuesta** de Xbox al Ace Combat de PS2. Una **secuela** del fantástico Deadly Skies de Dreamcast, cuyo principal aliciente es poder pilotar más de **70 modelos** de cazas.

Fue de los primeros juegos producidos para **Xbox** (ya se pudo jugar con él en el **Tokyo Game Show** de Primavera de 2001) y la gran apuesta de **Konami** para este sistema junto con *Silent Hill: Restless Dreams*. ***Deadly Skies*** (conocido como *Airforce Delta Storm* en **EE.UU.**) es un simulador de vuelo de desarrollo aún más *arcade* que *Ace Combat*. Los usuarios de **Dreamcast** tuvieron la fortuna de disfrutar de su arrolladora jugabilidad y ahora serán los propietarios de **Xbox** los que tengan la ocasión de pilotar más de 70 modelos de aviones diferentes, primorosamente reproducidos a partir de modelos reales. Desde clásicos de la talla del *F-14D Tomcat* hasta el *X-32* de **Lockheed Martin** (rebautizado aquí como *F/A-24*). La orografía (montañas, valles...) que muestra ***Deadly Skies*** no es tan realista como la de *Ace Combat*, pero gana por goleada en los escenarios urbanos, lo más reseñable de todo el juego junto a la gran cantidad de misiones que ofrece (más de 50). Para ser el primer simulador aéreo de **Xbox**, ***Deadly Skies*** es muy bueno, aunque no tardaremos en ver simuladores mejores. **NEMESIS**

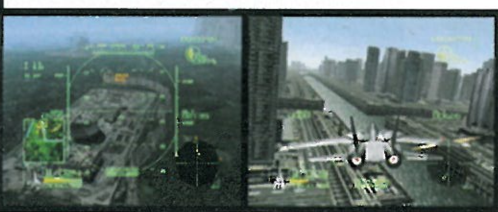




Deadly Skies es un simulador de vuelo con una mecánica muy *arcade*, al estilo de *Ace Combat*







*Los impresionantes escenarios urbanos (mucho más ricos en edificios que los de AC04) son lo más destacado de **Deadly Skies**. Es una pena que los escenarios campestres no sean igual de realistas...*

¡Más de 70 aviones!

Si hay un aspecto en el que ***Deadly Skies*** deja pequeño a *Ace Combat 04* es sin duda en la cantidad de aviones que se pueden pilotar: más de 70. Rusos (*MiG-27*), chinos (*Chengdu Jianji-10*), norteamericanos (*F-15e Strike Eagle*) y europeos (*EF2000*). Los hay de todas las clases. Como en *Ace Combat*, si quieres pilotarlos los tendrás antes que comprarlos con el dinero acumulado con cada misión.



Género > Simulador Aéreo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami/Project Funk Jugadores > 1 Misiones > + de 50 Aviones > + de 70 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card y Disco Duro (32 MB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	9,2	9,1	8,6
Estamos en los inicios de la vida de **Xbox** y tampoco es cosa de lanzar las campanas al vuelo por cualquier cosa. Los gráficos de Deadly Skies son fantásticos, pero seguro que veremos cosas mejores.	Al igual que en el ***Deadly Skies*** de **DC**, lo mejor de esta versión para **Xbox** es la música: auténtico *rock* al estilo de los años 80, que se acopla como un guante a la acción del juego.	Jamás darás con otro simulador más sencillo de manejar. Los controles son prácticamente idénticos a los de cualquier *Ace Combat* y es igual de jugable y divertido.	50 misiones son todo un *record* dentro de los simuladores aéreos para consola doméstica, aunque muchas de ellas son pura paja (matar un determinado avioncito y ya está).



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de pirateria, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com





a fondo XBOX

MUNCH'S ODDYSEE

No está destinado a ser un líder de ventas. Sin embargo, su extraordinaria puesta en escena y la gran **imaginación** de los programadores, lo convierten en un manjar para paladares **exquisitos**.

*Si conocéis los antiguos episodios protagonizados en exclusiva por Abe, descubriréis que todo el maravilloso universo de **Oddworld** ha sido trasladado a las 3D con unas dimensiones mastodónticas.*

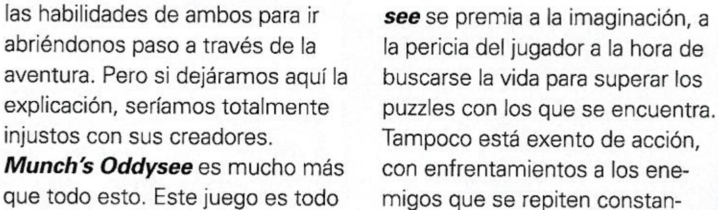
Es la segunda parte de la famosa Quintología de **Oddworld** tras *Abe's Oddysee* (*Abe's Exoddus* era un juego aparte). Ambos salieron para **PlayStation**, y el juego que tenemos entre manos ahora es su esperada secuela que inicialmente estaba pensada para **PlayStation 2**. Para los que no conozcan ningún juego y quieran saber de qué va ***Munch's Oddysee***, os diremos que se trata de una aventura en 3D con la estrategia como bandera. Su mecánica es simple: deberemos utilizar a Munch y a Abe para resolver los diferentes puzzles que se nos irán presentando. Habrá algunas fases en las que controlaremos sólo a uno de ellos, y otras en las que dispondremos de ambos manejándolos alternativamente. Munch es veloz en el agua y un poco torpe en la superficie, por lo que en muchas ocasiones se tendrá que valer de su silla de ruedas. Abe, por su parte, no sabe nadar, pero es capaz de saltar, correr y efectuar gran cantidad de movimientos. Al estilo del legendario *Lost Vikings*, deberemos conjugar

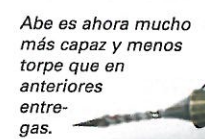












las habilidades de ambos para ir abriéndonos paso a través de la aventura. Pero si dejáramos aquí la explicación, seríamos totalmente injustos con sus creadores. ***Munch's Oddysee*** es mucho más que todo esto. Este juego es todo un universo de personajes y de historias. Posee un argumento sobresaliente, con historias perfectamente entrelazadas que van tomando forma según avanzamos en el juego gracias a unas impresionantes secuencias entre nivel y nivel. En ellas conoceremos la situación de las distintas razas, el porqué están aquí Abe y Munch, y descubriremos el objetivo de las misiones. Cada personaje está tratado con un cuidado poco habitual, por insignificante que sea su aportación en el juego. En ***Munch's Oddysee*** se premia a la imaginación, a la pericia del jugador a la hora de buscarse la vida para superar los puzzles con los que se encuentra. Tampoco está exento de acción, con enfrentamientos a los enemigos que se repiten constantemente en el juego. Si eres conocedor de los anteriores juegos, poco más tengo que contarte que no conozcas, ya que el aire familiar de la saga está presente por doquier, y el paso a las 3D no ha hecho, como sí que les ha pasado a otros juegos, que se pierda ni un ápice del encanto y de la mecánica de juego. Eso sí, ahora todo se ha multiplicado por mil. La aventura es mucho más larga, con más tipos de escenarios, con muchísimos más personajes (buenos y malos), y con nuevas habilidades de todos ellos. De hecho, ahora Abe es casi un superhéroe, capaz de realizar movimientos impensables y de llevar a buen término misiones casi imposibles. Todo esto contrasta con los anteriores Abe, que eran el ejemplo más patente de la torpeza. El papel de Munch, a pesar de dar nombre al juego, es a mi juicio bastante menos relevante. Y aunque gracias a sus habilidades se abre un nuevo tipo de juego y novedosos puzzles, Abe sigue pesando más en la historia. Y no podíamos dejar este análisis sin felicitar al equipo de doblaje, que a pesar del handicap de cambiar las voces de los anteriores juegos, han realizado un trabajo asombroso, muy cuidado, y sin adolecer del humor típico de la saga que tanto aporta al juego. **THE SCOPE**

Abe es ahora mucho más capaz y menos torpe que en anteriores entregas.







Aprender jugando

Al igual que con los Mario de toda la vida, las primeras fases serán una especie de tutorial que mostrarán al jugador las grandes posibilidades del juego. Desde sugerencias sobre lo que hay que hacer, hasta pistas concretas para superar momentos determinados.



Género > Aventura/Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Oddworld Jugadores > 1
Fases > 25 Niveles de Dificultad > No Texto/Doblaje > Cast./Cast. Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro (33 bloques)

GRÁFICOS 8,9
Los gráficos no están en alta resolución, y aunque su atractivo es incuestionable, cuando se torna insuperable es en las secuencias. Todo un alarde de los mejores especialistas del mundo en este apartado.

MÚSICA / FX 9,4
La música sigue los cánones de la saga, y sigue pareciendo el score de una producción cinematográfica. Pero lo que es impresionante es el doblaje, con voces y timbres muy al estilo **Oddworld**.

JUGABILIDAD 9,2
El paso a las tres dimensiones no ha sido nada traumático para Abe, y cualquiera podrá controlar a los dos protagonistas con pericia en breve tiempo. Es enfermiza la obsesión por resolver los puzzles.

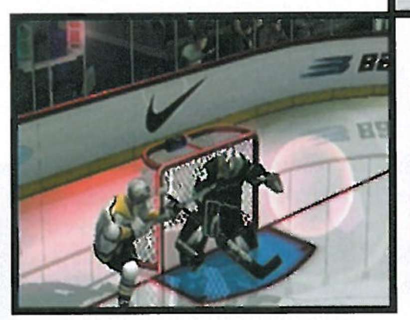
DURACIÓN 9,4
Aquí hay mucho «tomate», muchas horas de juego garantizadas. Todo dependerá de la habilidad y de la imaginación del jugador, pero en cualquier caso, prepárate para una buena sesión de ***Munch's Oddysee***.

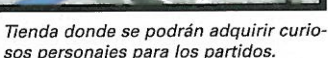


a fondo XBOX

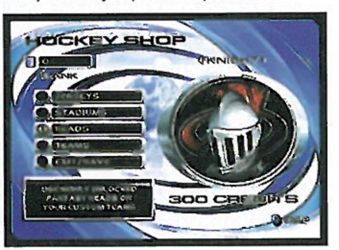
NHL HITZ 2002

Con la llegada de **PS2**, **Midway** trasladó el espíritu de *NBA Jam* al *hockey* sobre hielo. Ahora, hace una versión casi calcada de este programa para **Xbox**. Igual que en su antecesor se reducen las dimensiones del terreno de juego, se deja en cuatro el número de jugadores y se elimina todo tipo de faltas. El resultado es una acción continua y espectacular con continuos golpes y peleas. Además, es posible utilizar el turbo durante un periodo limitado de tiempo consiguiendo aumentar la velocidad y la efectividad en los disparos y golpes. Y, aunque siguen apareciendo los jugadores de la NHL, las escasas diferencias con respecto a la versión de **PS2** se ponen de manifiesto en la calidad gráfica de las secuencias, aunque no son muy habituales. A pesar de que se trata de un programa con un marcado acento *arcade*, se mantiene una gran cantidad de opciones. CHIP & CE





Tienda donde se podrán adquirir curiosos personajes para los partidos.





El *hockey* presenta su cara más *arcade* siguiendo las líneas maestras de *NBA Jam*

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Black Box Jugadores > 1-6 Competiciones > 3 Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco duro (197 Bloques)





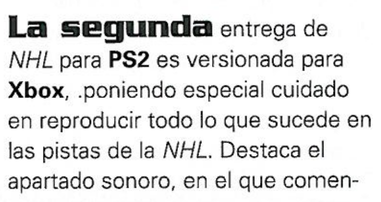


GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,6	8,4	8,7	9,1	8,8

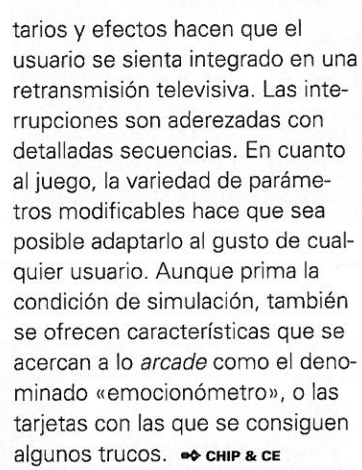
XBOX

NHL 2002

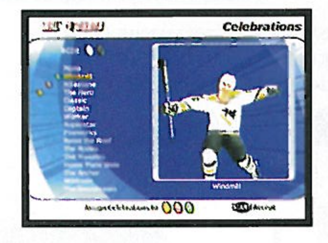


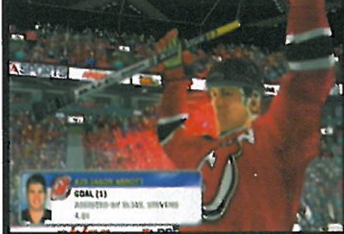


La segunda entrega de *NHL* para **PS2** es versionada para **Xbox**, .poniendo especial cuidado en reproducir todo lo que sucede en las pistas de la *NHL*. Destaca el apartado sonoro, en el que comentarios y efectos hacen que el usuario se sienta integrado en una retransmisión televisiva. Las interrupciones son aderezadas con detalladas secuencias. En cuanto al juego, la variedad de parámetros modificables hace que sea posible adaptarlo al gusto de cualquier usuario. Aunque prima la condición de simulación, también se ofrecen características que se acercan a lo *arcade* como el denominado «emocionómetro», o las tarjetas con las que se consiguen algunos trucos. CHIP & CE



Con las tarjetas se puede acceder a nuevos jugadores, celebraciones y trucos.







Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-2 Competiciones > 6 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco duro (164 Bloques)







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
9,1	9,2	8,9	8,9	9,0



CEL DAMAGE



Con ciertas similitudes a los **Los Autos Locos** de Infogrames llega el primer juego de **Xbox** basado en la competición automovilística más **desenfadada.**





La diversión clásica de estos juegos se encuentra en *Cel Damage*, pero muy disipada

Está claro que toda consola que se precie debe contar en su catálogo con el típico juego de «carreras alocadas». ***C.D.*** llega a cubrir este puesto, aunque no lo hace con toda la eficacia que debería. Utilizando el ya demasiado manido estilo gráfico *cel shading*, el título de **EA** nos propone un recorrido por doce circuitos (aunque sólo hay tres entornos distintos) afrontando tres tipos de retos diferentes. En el primero de ellos deberás acabar con tus enemigos para conseguir un número determinado de puntos. Si conocéis la infumable saga *Twisted Metal* ya sabréis en qué consiste. La segunda de las pruebas es una carrera a través de puertas distribuidas por el mapeado. Sin duda, esta es la parte más divertida del juego y la que los programadores deberían haber potenciado para crear un juego que pudiese competir con los grandes del género. El tercer reto es una especie de «captura la bandera». Un juego que llega a ser divertido en modo multijugador, pero poco más. **DANI3PO**

Juego en compañía.



Como no podía ser de otra manera teniendo en cuenta el tipo de juego, la modalidad para varios jugadores (hasta 4) en pantalla partida es la estrella.

Género > Arcade de Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Pseudo Interactive
Jugadores > 1-4 Circuitos > 12 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card o Disco Duro (12 Bloques)

GRÁFICOS



El estilo gráfico elegido, *Cel Shading*, le va como un guante a los diseños tipo «cartoon». Además, nunca baja de los 60 *fps*. Sin embargo, los escenarios son muy pequeños y se encuentran algo vacíos.

MÚSICA / FX



La música es sólo un acompañamiento para el alboroto de explosiones, efectos de lo más divertido («boing» y similares) y voces que suenan en todo momento. Los comentarios son bastante cómicos.

JUGABILIDAD

7,8

El control es muy sencillo, pero la mecánica de «acaba con todo bicho viviente en unos escenarios de lo más limitados» es confusa, además de repetitiva. Las carreras son más amenas, aunque insuficientes.

DURACIÓN

8,0

Doce circuitos ambientados en sólo tres escenarios diferentes se nos antojan un tanto escasos para un juego de estas características. Sólo el modo multijugador puede alargar su vida, aunque no demasiado.



RALLISPORT CHALLENGE

Además de las pruebas de **rally** tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran **variedad** al conjunto.



Aunque en cuanto a calidad gráfica queda por detrás de *WRC*, lo que no cabe ninguna duda es que ***Rallisport Challenge*** gana por goleada en cuanto a variedad de competiciones. Además del modo rally de siempre, encontraremos un modo de acción instantánea, carrera individual, lucha contra el crono y el típico modo historia o carrera que será el meollo del juego. El primero es obvio, y lo que hace es meterte de lleno en un tramo cronometrado sin tener que pasar por ningún tipo de menús. El segundo, la carrera individual, nos permite competir frente a tres rivales en cualquiera de los circuitos que hayamos desbloqueado. El tercero es una lucha contra el crono para lograr los mejores tiempos. El modo carrera lo componen nada menos que 18 pruebas que hacen un total de 60 tramos cronometrados. En cuanto a cifras, el juego tiene 48 circuitos diferentes y 29 coches, con modelos conocidos de fabricantes como **Audi**, **Citroën**, **Volkswagen**, etc. Varios tipos de pruebas como ascensos a colinas o carreras sobre hielo, ponen la guinda a un entretenido y sobre todo variado juego de rallies. **THE SCOPE**

Para el diseño de cada coche se han empleado más de 13.000 polígonos

El control del vehículo es muy sencillo, y a las pocas partidas ya se empiezan a controlar los contravolantes, los derrapes y el resto de la dinámica del coche. La sensación de velocidad es de las mejores de su género.





Según vayamos superando circuitos, se nos abrirán nuevos coches y nuevos trazados.

Multiplayer

El modo para varios jugadores, hasta cuatro, es realmente divertido. No podrás evitar la tentación de intentar sacar a tus rivales de la carretera.










Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions Jugadores > 1-4 Competiciones > 5 Coches > 29 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro (26 bloques)

GRÁFICOS 8,8
Aunque los coches están muy bien resueltos, los escenarios no están tan llenos ni tienen la calidad del *WRC* de **PS2**. Eso sí, tiene detalles impecables, como la interactividad de muchos elementos de ellos.

MÚSICA / FX 8,5
Temas muy apropiados que acompañan sin molestar. Es el típico juego que tras finalizar la partida, no recuerdas la música que has escuchado. Y eso, en un título de conducción siempre es de agradecer.

JUGABILIDAD 8,8
Falla un poco en las reacciones dinámicas del coche a los accidentes del terreno, pero por lo demás, por su sensación de velocidad y su intuitivo control, será toda una gozada disputar cada tramo.

DURACIÓN 9,0
La gran variedad de competiciones, los numerosos coches y lo exigente de los niveles avanzados, harán que nos pasemos muchas horas ante el televisor antes de dar por concluido este juego.



a fondo XBOX

GENMA ONIM

Capcom inaugura su **catálogo** en Xbox con un título de gran **éxito**, Onimusha. La **entrega** para la consola de **Microsoft** incorpora jugosos **extras**.

Genma Onimusha *nos tiene reservadas maravillosas sorpresas visuales, como cuando los protagonistas llegan a la casa del lago.*







Una nueva zona oculta el traje más alucinante de todo el juego. Si quieres conseguir que ***Samanosuke*** *adquiera este aspecto de demonio japonés tendrás que abrir todos los niveles de la torre del Minotauro y salir vencedor.*

El poderoso ***Fontinbrás*** *será el último obstáculo para liberar a la princesa* ***Yuki*** *y su hermano de las garras del malvado* ***Nobunaga****.*

No podemos decir que **Capcom** haya desplegado su imaginación con la consola de **Microsoft**. Pero al menos, los creadores de ***Genma Onimusha*** se han encargado de añadir ciertos elementos que supondrán una justa recompensa para los que se atrevan a vivir esta aventura. Aunque la estructura principal del juego permanece inalterada (los mismos *puzzles* y desarrollo que en *Onimusha*), sí hay ligeros retoques. Algunos objetos han cambiado de ubicación, así como el orden en que visitamos las diferentes áreas del juego. El primer cambio significativo se encuentra en el elevado grado de dificultad. En la versión para **Xbox** será necesario aprender a esquivar y defenderse como gato panza arriba si no queremos que el juego sea frustrante. Un elemento a tener en cuenta es la aparición de almas verdes. Si no apretamos rápidamente el botón «A», pueden ser absorbidas por un enemigo que aumentará su fuerza y habilidad. Si nosotros conseguimos cinco almas de dicho color podremos activar la inmunidad por un corto periodo de tiempo. Es decir, un objeto muy útil pero difícil de obtener sin perder energía. En lo que se refiere a los enigmas, el único problema que pueden encontrar los que hayan jugado con la versión para



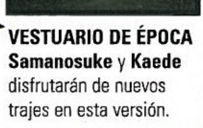
MUSHA

Su dificultad ajustadísima convierte a *Genma Onimusha* en todo un reto que se verá recompensado por las novedades para Xbox





PlayStation 2, es hallar los objetos. Continuando con los extras de esta entrega, hay que destacar una zona exclusiva para **Xbox**. Se trata de una torre en la que se sigue una dinámica parecida a *Dark Realm*. Es necesario eliminar una serie de enemigos para acceder a nuevos niveles. Los más habilidosos y pacientes serán recompensados con una magnífica armadura. El apartado gráfico muestra pocos cambios respecto a **PS2**, cuando todos esperábamos algún avance espectacular. Por supuesto, la excelente banda sonora no ha sufrido ningún cambio, ambientando a la perfección la aventura. ***Genma Onimusha*** es una gran adquisición, pero no deja de ser una conversión. ¿Para cuándo un juego exclusivo? **R. DREAMER**



VESTUARIO DE ÉPOCA
Samanosuke y **Kaede** disfrutarán de nuevos trajes en esta versión.



ONI SPIRITS
Recoge 20 fluoritas y accederás a este divertido minijuego.

Novedades, versión Xbox



Genma Onimusha incorpora nuevos trajes para **Samanosuke** y **Kaede** (sorprende sobre todo la *Ogre Armor* del protagonista). Hay enemigos inéditos respecto a la entrega de **PS2** y un alma de color verde, si la absorbemos, al rellenar todos los puntos verdes tendremos inmunidad. Si lo hace un rival aumentará su destreza en la lucha. Existe una zona nueva junto a los dos *Dark Realms* de esta versión.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Ingés Grabar Partida > Disco Duro/Memory Card (8 bloques)

GRÁFICOS



8,7

Pocas diferencias con la entrega para **PS2**. Escenarios en 2D de excelente factura, pero con personajes más detallados y algún que otro efectillo lumínico para conseguir una mejor ambientación.

MÚSICA / FX



9,0

Como su predecesor, la banda sonora está compuesta por magistrales piezas orquestales que se adaptan como un guante a lo que sucede en pantalla. Los efectos de sonido también están a gran nivel.

JUGABILIDAD

8,9

Si os gustó *Onimusha* para **PS2**, os vais a encontrar lo mismo. Un control intuitivo, *puzzles* originales y una aventura de dimensiones épicas. Aunque quizá, la dificultad se haya elevado demasiado.

DURACIÓN

8,8

Los dos *Dark Realms* y la Torre de los Ogros, junto al minijuego *Oni Spirits* y la posibilidad de obtener extras al jugarlo con diferentes grados de dificultad, otorgan una larga vida a **Genma Onimusha**.





XBOX

GLOBAL 8,8



JET SET RADIO FUTURE

La **gamberra** creación de Sega llega a Xbox con un aspecto **inmejorable**

La secuela del juego más gamberro de **Dreamcast** llega ahora a **Xbox**. Como más de uno ya sabréis, en ***Jet Set Radio Future*** formaremos parte de una pandilla llamada *GG's*, que tendrán que defender su territorio de otras bandas y, a la vez, llenar las paredes de toda la ciudad *de graffities*. Esta segunda entrega, creada también por **Smilebit**, sigue los cánones impuestos por el primer *JSR*, aunque ha visto su motor gráfico bastamente mejorado gracias al *hardware* de **Xbox**. En ***Jet Set Radio Future*** es fácil cruzar una gran calle mientras 50 transeúntes se apartan despavoridos, sin ningún tipo de ralentización y mostrando unos impresionantes efectos de iluminación, que harán proyectar en el asfalto la sombra de cada uno de los elementos presentes en pantalla. El sistema de control creado por **SmileBit** para ***JSRF*** se aleja de las complicaciones de títulos como *Tony Hawk*, basando el manejo de los personajes en un control más *arcade* y creando un sistema de acrobacias aleatorias, simplemente pulsando el botón de salto (dependiendo de la velocidad y la distancia del salto efectuado). Si *THPS3* es demasiado complicado para ti, el desarrollo *arcade* y el simple control de ***JSRF*** te harán decantarte por el título de **Sega**. DOC





El motor gráfico de *JSRF*, a priori similar al de *Dreamcast*, muestra miles de elementos más en pantalla y unos impresionantes efectos de luz



*La acción de «grindar» es la más socorrida de **Jet Set Radio Future**. Existen algunos escenarios en el juego que pueden ser recorridos de punta a punta en un largo y único grind.*

Extras

Al igual que en la primera entrega de la saga, ***JSRF*** cuenta con un potente editor de Graffiti (aunque nos llevará horas pintar algo «decente»). En cada uno de los escenarios encontraremos nuevos Graffiti. Desde el primer escenario, donde encontraremos a **Beat**, descubriremos diferentes personajes ocultos. Para elegirlos, tendremos que vencerlos en una carrera.



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames/Sega Programador > SmileBit Jugadores > 1-2 Escenarios > 5 Personajes > 24 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro/Memory Card (5 Bloques)

GRÁFICOS 9,3
Al principio, el motor gráfico de *JSRF* parece idéntico al de **Dreamcast**, pero la gran cantidad de personajes presentes en pantalla y los impresionantes efectos de luz demuestran que su *engine* es muy superior.

MÚSICA / FX 9,8
Su banda sonora (en Dolby 5.1), de género Electronica/Rock, es de las mejores que hemos escuchado. Entre sus autores, destacan el genial **Hideki Naganuma**, **Scapegoat Wax** (*Aisle 10*), **Richard Jaques**, etc.

JUGABILIDAD 9,0
JSRF es una mezcla entre *arcade* puro y duro y la simulación (muy simplificada) de juegos como *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Su original desarrollo te mantendrá pegado al juego durante horas.

DURACIÓN 8,6
Aunque *JSRF* resulta más sencillo que su primera entrega, sigue siendo largo (teniendo en cuenta el género al que pertenece). El modo *Us* aumentará la vida del título de **SmileBit** para los más «picados».



¿quieres ganar 6.000 euros?



Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo SUPER JUEGOS y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON  AL



5





5	5	0	1
PREGUNTAS	RESPUESTAS	ERRORES	PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con SUPERJUEGOS entrarás en el sorteo de 6.000 euros!

5501

Y GANA UN MILLÓN

Qué tienes que hacer:

1) Enviarnos la clave para participar: escribe «SUPER JUEGOS» en tu móvil y envíalo al 5501.

2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.



Coste máximo 0,60 € para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.



Virtua



MODO KUMITE
Este nuevo modo te permitirá conseguir nuevas prendas y complementos.



VERSION COIN-OP
Esta imagen pertenece a la versión recreativa de *VF4*. Como podéis apreciar, es casi idéntica a la versión **PS2**.



MODO AI
Este modo te permitirá entrenar a un personaje, para hacerle luchar en cualquiera de los modos del juego.









La Historia

En 1993, **Yu Suzuki** consiguió utilizar el *hardware* de *Virtua Racing* para crear el primer «3D Fighting Game». Un año más tarde, **Model 2** sirvió de base a *VF2*. En 1996, *VF3* hacía aparición junto a **Model 3**.





Sega sorprende a propios y extraños con una

Género > Beat'em-up 3D Formato > CD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2-Sega

Las dos sagas más importantes del género del *beat'em-up* 3D están a punto de disputarse el título de vencedor en **PlayStation 2**, y el primero en mostrar sus cartas es ***Virtua Fighter 4***. El título de **Sega**, aparecido casi dos meses antes que *Tekken 4* en el mercado japonés, promete ser un más que digno rival del esperado título de **Namco**, como está demostrando en los salones recreativos nipones. Hasta los exigentes redactores de *Weekly Famitsu* se han rendido a los pies de ***Virtua Fighter 4***, otorgando al título de **Sega** una puntuación de 37/40. Y no es para menos, basta con tener en cuenta el excelente trabajo realizado por **AM2** en el área gráfica del juego (la versión original está basada en el *hardware* **Naomi 2**), cuyo aspecto resulta casi idéntico a la versión *coin-op* de ***Virtua Fighter 4***. Los escenarios compuestos por polígonos de increíbles texturas perfectamente iluminadas, poseen elementos como hojas secas que se elevan al lanzar una patada o caer al suelo, un suelo nevado que cambiará su densidad, etc. Los personajes, aunque no tienen las texturas en *hi-res* de la versión recreativa, están muy bien animados y sus movimientos no harán bajar en ningún momento el *frame rate* de los 60 fotogramas por segundo. Con respecto a los anteriores *Virtua Fighter*, **Sega** no sólo ha mejorado el motor gráfico ya que en lo que respecta a su jugabilidad, ésta es la entrega más completa de la saga. Se han incluido dos nuevos personajes: **Lei Fei** (el *Shaolin*) y **Vanessa** (la «culturista») y se han añadido varios elementos a su jugabilidad. En cuanto tengamos en nuestras manos la versión japonesa de *Tekken 4*, decidiremos cuál de los dos es el mejor *beat'em-up* 3D, aunque os aseguramos que ***Virtua Fighter 4*** se lo va a poner muy difícil a los chicos de **Namco**. DOC

Fighter 4

Mucho tendrá que mejorar la versión doméstica de *Tekken 4* para superar esta obra maestra

*Lau Chan (para más de un Tou Pai-Pai), es uno de los personajes más técnicos del juego. Sus juggles y combos aéreos son, con los de **Akira**, de los más mortíferos del juego.*

*El Shaolin, **Lei Fei**, puede cambiar su posición de lucha en cualquier momento, de un modo similar al de **Lei Wulong** en la saga Tekken.*

magistral conversión a PS2 de su título estrella para Naomi 2

supernuevo

Freek Style

FREEK OUT
Cuando la barra de *Freek Out* llega al máximo, la pantalla se tornará rojiza y nuestra velocidad se pondrá al límite.

TURBO
Al igual que en *SSX*, dispondremos de una barra de turbo que se rellena con acrobacias y que utilizaremos en cualquier momento.

Al comienzo de cada escenario, los personajes rivales se encararán en la línea de salida, justo antes de subir en su moto.

La velocidad y el desafío a las leyes de la gravedad son una constante en el título de EA Big

Vértigo sobre dos ruedas

Género > Conducción/Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports BIG País > Estados Unidos

De mano de los creadores de *SSX*, **EA Sports Big**, llega hasta nosotros la primera *beta* de un título de *motocross* que poco tiene que ver con **Jeremy McGrath**, **Ricky Carmichael** o la ley de la gravedad. ***Freek Style*** toma el relevo de los simuladores de *motocross* y eleva el género a la calidad de *arcade*, gracias a sus circuitos de geometría imposible, a su endiablada velocidad y a sus mortales acrobacias. Los programadores de **EA Sports Big** han mejorado el magnífico *engine* 3D de *SSX*, dotando a ***Freek Style*** de una velocidad que en ocasiones dobla a la del título de *Snowboard* y manteniendo su *frame rate* estable en todo momento. El sistema de juego del nuevo título de **EA** es similar al de la saga *SSX*, pues nuestro cometido consistirá en completar tres vueltas al circuito antes que nuestros contrincantes. Para conseguirlo, dispondremos de una barra de turbo (o *Boost*, como en *SSX*) y otra denominada *Freek Out* que, al rellenarse a base de acrobacias, nos dará una velocidad sobrehumana durante unos segundos. Otros detalles que hacen de ***Freek Style*** un título de *motocross* único son sus «fantasmadas» acrobáticas (algunas de ellas implican que nuestro personaje suelte el manillar durante unos segundos y se suba sobre la moto) y el peculiar diseño de sus circuitos, a los que lo único que le faltan son *loopings* (incluye «aros de fuego», rampas que lanzan las motos por el aire a cientos de metros y atajos ocultos tras carteles publicitarios al más puro estilo *SSX*). Si lo tuyo es la velocidad sobre dos ruedas y estás empezando a hartarte de los «límites de la realidad», ***Freek Style*** promete darte un vertiginoso paseo en moto que nunca olvidarás. Eso sí, no olvides el casco. **DOC**





I *ISS2* muestra más garra y realismo que la anterior edición y, en algunos detalles, recuerda a *Pro Evolution Soccer* **I**







*En **ISS2** para **PS2** se ha mejorado mucho la inteligencia y colocación de los jugadores. En la anterior edición cada uno parecía hacer la guerra por su cuenta. Aquí todos estarán atentos y presionando a cada paso.*





*Hay celebraciones aparatosas... pero pocas como ésta de **Raúl** con **Morientes** y **Mendieta**. Nótese el gran apretón y como clama al cielo.*



El editor no es tan completo como el de *Pro Evolution Soccer*, pero está bastante bien.



Una de las cosas que os llamará la atención es la presencia de árbitro y auxiliares en el juego.

Las entradas son bastante más espectaculares que en *Pro Evolution Soccer*.





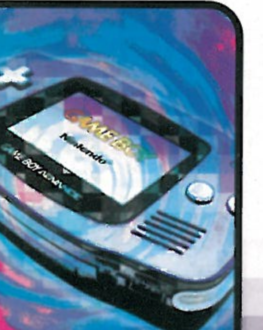


ISS2

El «otro» fútbol de Konami entra en competición

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > KCEO País > Japón

Aunque aún tendremos que esperar a la versión final para poder confirmarlo plenamente, parece que ***ISS2*** va a abandonar su estilo característico y se va a abonar al talante de *Pro Evolution Soccer*. Como recordaréis, los juegos de fútbol del grupo programador **Major** siempre apostaron por una línea más *arcade* y llegó un momento en que fueron superados por los juegos de **KCET**, los desarrolladores de **Konami** en **Tokio**. El público y la crítica se decantaron por sus competidores y tal vez por ello, en ***ISS2*** os encontraréis con un estilo de juego más estratégico, con menos espacios, más presión, más faltas y menos rutinas. Aquella impresión de que cada jugador del equipo contrario hacía la guerra por su cuenta es ya historia. Ahora son más inteligentes y evolucionan sobre el césped como un auténtico equipo. Por decirlo de otra manera, es más real, más riguroso y termina por ser mucho más atractivo. Parte de esa sensación de credibilidad viene ya propiciada por el nuevo tratamiento gráfico en que encontraremos unos jugadores mejor animados, mucho más integrados en el entorno y una luz menos artificial que genera brillos y colores más matizados. Aunque ha mejorado algo, lo que no termina de convencernos, y es un aspecto que acompaña a las últimas versiones de los títulos de fútbol de **Major**, es el balón, ya que vuelve a tener desplazamientos y botes un tanto irreales. Salvo ese detalle, y el hecho de que sólo estén presentes selecciones nacionales y ningún club de fútbol, ***ISS2*** apunta hacia muy buenas maneras. Esperemos que de aquí a abril evolucione aún más y se solucionen los aspectos que, por ahora, nos impiden situarlo a la altura de *PES*. **DE LÚCAR**



supernuevo supernuevo super

GAME BOY ADVANCE — GAME BOY ADVANCE

Super Mario Advance 2

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País >

Otro de los pesos pesados de la era 16 *bit* regresa tras una década de descanso demostrando que por él no pasan los años. ***Super Mario Advance 2*** posee unos despliegues técnicos que se apoyan en su apabullante y mágica jugabilidad. Han pasado 10 años pero parece que fue hace tan sólo una semana cuando aquel insuperable *pad* de nuestras recién estrenadas **Super Nintendo** no se separaba de nuestras manos por culpa del juego que nos ocupa, el cual se había encargado de colapsar nuestra capacidad asimilativa al revolucionar el concepto vinculado al género «plataformas». El impacto que, a día de hoy, puede causar ***SMA2*** es mucho menor en lo que a gráficos y sonido se refiere en comparación al que supuso en junio del 92 en nuestra piel de toro. Sin embargo, en lo que respecta al resto de elementos, los escuetos 4 MB que componen esta diablura siguen derribando cualquier intento de explicación lógica que trate de razonar el cómo y por qué sobre su insultante capacidad para embelesar. Acompañándole en el cartucho podemos encontrar, al igual que en el primer *Mario Advance*, el juego *Mario Bros* y, en cuanto a las novedades, básicamente podemos citar las digitalizaciones de voz de **Mario** y **Luigi**, las diferencias de *sprite* y movimientos entre estos y una breve *intro* que precede a los acaecimientos de *Super Mario World*. ➾ ÓSCAR



*Una fiel e insuperable adaptación de Super Mario World para **Game Boy Advance**, ya que saldrá con textos en castellano, voces digitalizadas y un sinfín de novedades con respecto al primer Mario Advance.*

GAME BOY ADVANCE — GAME BOY ADVANCE

Crash Bandicoot XS

Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Vivendi U. Programador > Vicarious Visions

Vicarious Visions (programador de títulos como *Monstruos S.A.* de **GBC** o *Tony Hawk* de **GBA**) recoge el testigo de **Naughty Dog** para adaptar las arriesgadas hazañas de **Bandicoot** a la portátil de última generación de **Nintendo**. Y lo hace de manera soberbia, pues no sólo ha mantenido el diseño de personajes y localizaciones de la saga en **PSone,** sino que ajustando la dificultad ha reproducido todos y cada uno de los movimientos de **Crash**. Aunque esperemos que, estos últimos, sean más precisos en la versión final. Un total de 20 niveles repartidos en seis escenarios diferentes, en los que podrás jugar en modo Historia, Contrarreloj o modo Recolectar Gemas. Los *final bosses*, aunque son algo desesperantes, se convierten en un emocionante duelo cuando descubres cuales son sus puntos débiles. Además, ***Crash Bandicoot XS*** posee una variada jugabilidad, ya que además de las populares fases de *scroll* lateral, se han incluido insólitas fases de *scaling* que recuerdan al original *Crash Bandicoot*. ➾ ANNA

Una vez completada una fase podrás volver para mejorar los tiempos o recoger todas las gemas.







SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 €

❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € . Resto Países: 55,05 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es



Sled Storm



Pilotos y motos

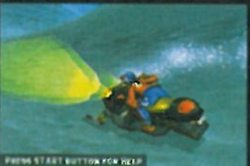
El programa ofrece pilotos con tipos de conducción y habilidades totalmente diferentes, algunos de ellos inicialmente ocultos. Las motos de nieve a las que tiene acceso cada uno de ellos se van ampliando a medida que se logra la clasificación en los diferentes circuitos del modo Campeonato.



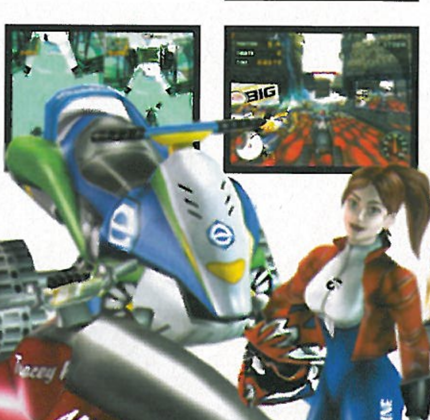
Para seguir las pruebas puede optarse por tres cámaras diferentes. Las repeticiones ofrecidas al terminar las pruebas, amplían las cámaras y perspectivas.











Las motos de nieve protagonizan un programa en el que todos los elementos encajan con total suavidad



Motos de nieve con el sello de la serie Big

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Canadá País > Canadá

Hace ya algún tiempo, **Electronic Arts** incluyó entre su catálogo de series consagradas un juego que, sin hacer ruido, se convirtió en una de las sorpresas para **PlayStation**. Las motos de nieve eran las protagonistas de aquel primer *Sled Storm*, que sorprendió a propios y extraños por el sencillo y convincente control de los vehículos . Ahora llega al nuevo soporte de **Sony** dentro de la serie *Big*, de la que forman parte las dos versiones de *SSX* y *NBA Street*. En la línea de la citada serie, se busca la jugabilidad y el espectáculo como principales elementos del programa. Para ello, se ha producido una renovación total con la que ha logrado trasladar toda la suavidad de movimientos de su antecesor. Además, se añade un impresionante entorno, mucho más futurista, que se aleja de los escenarios alpinos (en los que se desarrollaba la acción de la versión inicial). Los circuitos, están repletos de elementos colaterales que llevan la acción desde pueblos nevados a las más altas cimas, pasando por construcciones de auténtica ciencia-ficción. Su extenso mapeado permite que aparezcan múltiples atajos y caminos alternativos que convierten las carreras en un auténtico reto para el usuario.En el resultado final juega un papel fundamental el impresionante motor gráfico que, aprovechando las cualidades de **PS2**, consigue que el juego alcance una manejabilidad y una espectacularidad dignas de los mejores programas de su género. Por otra parte, los amigos de las acrobacias disfrutarán de lo lindo con las variadas posibilidades que ofrece y en las que el turbo adicional juega un papel esencial. Aunque todavía faltan algunos aspectos por pulir, lo ofrecido hasta el momento es más que notable. **CHIP & CE**

ICO

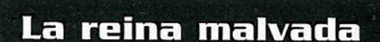
Sin haber despertado **expectación**, Ico se ha **convertido** en una revelación como una de las aventuras más **brillantes** para **PlayStation 2**, de la mano de Sony.

Ico nos depara bellas imágenes que, además de centrarse en los protagonistas, nos mostrará incomparables entornos de esta gran fortaleza.



Ico cuenta con todos los atributos para convertirse en uno de los mejores juegos de **PlayStation 2**. A pesar de que éste era el primer juego para la mayoría de los integrantes del equipo de desarrollo, su trabajo ha dado como fruto una genialidad que nos ha pillado por sorpresa. Y lo mejor de todo, es que ***Ico*** hace gala de una sencillez sin precedentes en todos sus apartados. Aunque el argumento permanece presente a lo largo de toda la aventura, sólo leves pinceladas durante las secuencias dejan constancia de la historia que rodea a los protagonistas y al castillo donde están encerrados. De forma que no se trata del principal aliciente para ponernos en la piel de **Ico**. Algo que sí sucede con la dinámica de juego. Cuando el joven consigue salir del cofre en el que pretendían enterrarlo, comienza a buscar desesperadamente una salida de la fortaleza que iba a servirle de tumba. En su camino se encuentra con una princesa encerrada en una jaula y, a partir de ese momento, la huida se complica. Ahora, el muchacho deberá cuidar a la joven **Yorda**. Puede hacerlo llevándola de la mano para que no se despiste un segundo. Pero hay momentos en los que ambos tendrán que separarse y no nos quedará más reme-

La reina malvada



La reina del castillo hará todo lo posible para que **Yorda** no abandone el castillo. Enviará a sus huestes de las sombras para que **Ico** no encuentre la salida y así no pueda ayudar a la princesa a escapar de su terrible yugo.

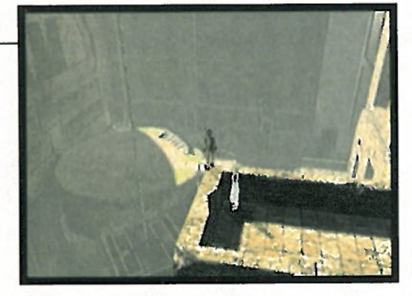




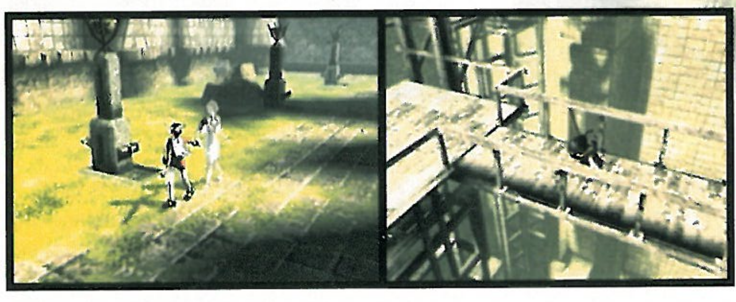
Para resolver los enigmas hay que observar atentamente el entorno. Mecanismos, objetos que pueden moverse y nuestra habilidad nos permitirán avanzar por el laberíntico castillo.

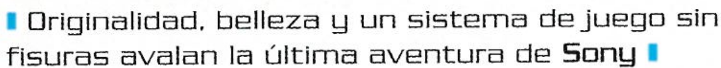
El juego hace gala de originalidad hasta en el sistema ideado para salvar partida. Nada mejor que un descanso en un sillón para grabar.





En **Ico**, además de disfrutar jugando, merece la pena relajarse explorando las zonas para obtener increíbles vistas. Desde algunos lugares podremos observar el camino que hemos recorrido.





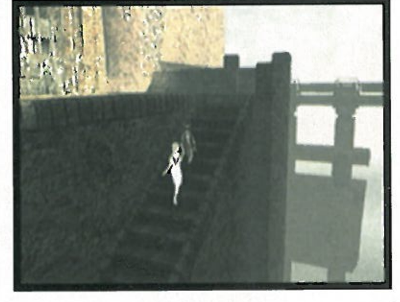
Originalidad, belleza y un sistema de juego sin fisuras avalan la última aventura de **Sony**

Un héroe de leyenda

El pequeño **Ico** es un joven valiente. No dudará en poner su vida en peligro, salvando terribles abismos, resolviendo intrincados *puzzles* y luchando contra las sombras. Sólo de esta forma podrá descubrir cómo abrir los portones que conducen hacia la libertad. Pero en ningún momento podrá descuidar a **Yorda**, buscando caminos alternativos para que ella le siga.

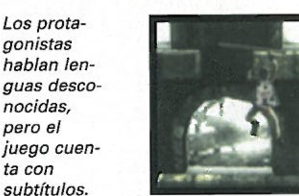




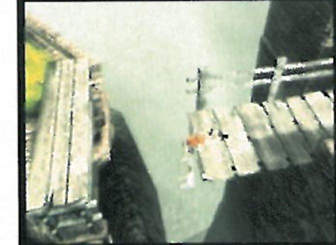




Los protagonistas hablan lenguas desconocidas, pero el juego cuenta con subtítulos.









dio que buscar un camino alternativo para **Yorda**. Cada vez que accedamos a una nueva zona seremos recompensados con increíbles paisajes y vistas de la fortaleza. Todo un derroche de imaginación que cobra vida gracias al particular sistema de iluminación que han utilizado los creadores. Y para darle el toque final, se han creado unos *FX* de increíble factura que se adaptan perfectamente al entorno. En resumen, una obra de arte que viene a revitalizar el género de aventura con un apartado gráfico de ensueño y una banda sonora que, aunque escasa, resulta brillante. **R. DREAMER**



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony C.E.I. Jugadores > 1 Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ - Grabar Partida > Memory Card (354 KB)

GRÁFICOS 9,5
Los escenarios parecen sacados de un cuento de hadas gracias al sistema de iluminación utilizado. Las animaciones de los personajes gozan de una calidad increíble. Sin duda, un deleite para la vista.

MÚSICA / FX 9,4
La música apenas aparece, pero cuando lo hace las melodías son impresionantes. En cuanto a los efectos de sonido, dan vida a todos y cada uno de los escenarios del juego de una manera alucinante.

JUGABILIDAD 9,6
Sin fisuras, con intrincados *puzzles* basados en el entorno del juego y con una originalidad que nos hará pensar largo y tendido. Además, llevar a la princesa conforma un apartado completísimo.

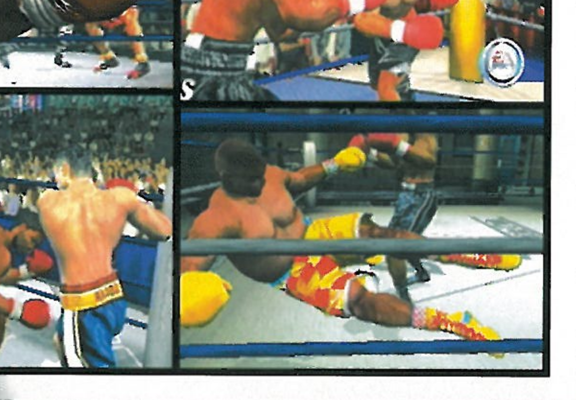
DURACIÓN 9,0
Depende de nuestra habilidad, pero bastan de 8 a 10 horas para terminar el juego. Aunque la versión PAL incluye extras al jugar por segunda vez, como subtítulos para **Yorda**, un sable láser y un nuevo final.





KNOCKOUT KINGS 2002

Vuelve el **boxeo** clásico en un programa protagonizado por las grandes **estrellas** del **cuadrilátero.**



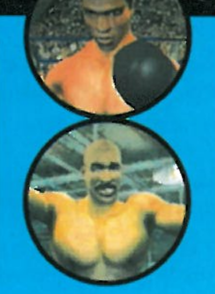
Los 10 escenarios son una fiel reproducción de algunos de los recintos míticos del mundo del boxeo.

K.O. Kings 2002 se une a la primera entrega del mismo juego, a *Victory Boxing* y a *Ready 2 Rumble* para hacer que el boxeo sea el único deporte en contar con 4 títulos para **PlayStation 2**. En esta ocasión se ha aumentado la variedad de golpes y acciones con una completa renovación del sistema de control, en el que se ha incrementado el número de botones activos y las posibilidades de combinación entre los mismos. Con ello, se da un mayor peso a la simulación alejándose del concepto *arcade* que prima en *Ready 2 Rumble*. A esta tendencia colabora la eliminación del modo Sin Reglas, que aparecía en la anterior entrega de *Knockout Kings*. Las principales mejoras se dejan notar en el apartado gráfico, donde se han empleado nuevas técnicas en la captura de movimientos. Además, los programadores han solventado el problema de la lentitud en algunos movimientos, dotando a los púgiles de una mayor velocidad, tanto en los desplazamientos como en la respuesta a las órdenes que se les mandan. En los 45 personajes incluidos (cinco más que su antecesor) se mantiene la sobriedad de toda la saga, incluyendo a boxeadores reales. Entre los elegidos hay mitos de otros tiempos, junto a algunos de los mejores boxeadores del panorama actual. Sin embargo, se echan en falta púgiles como **Julio César Chávez** o las boxeadoras que venían apareciendo desde la segunda parte de la serie. El modo Carrera vuelve a convertirse en el reto fundamental de un título en el que el boxeo técnico se impone a la frivolidad de otros programas. CHIP & CE

Estrellas del cuadrilátero

El programa cuenta con boxeadores de actualidad, como **Lennox Lewis**, **Óscar de la Hoya** o **Fernando Vargas**, y con luchadores míticos como **Muhammad Ali**, **Joe Frazier** o **Sugar Ray Leonard**.





Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > EA Programador > EA Sports Boxeadores Reales> 45 Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (58 KB)

GRÁFICOS 9,1
El programa mantiene la detallada reproducción de los púgiles. Las mejoras se centran en la velocidad de los movimientos, haciendo que los combates sean mucho más dinámicos.

MÚSICA / FX 8,6
Las presentaciones son todo un espectáculo. En la banda sonora, el *hip hop* es el protagonista absoluto, lo que resulta un poco cargante para los que no son muy aficionados a este tipo de música.

JUGABILIDAD 8,9
EA Sports ha optado por una completa renovación en el sistema de control, pues cuenta con nuevos botones activos. La variedad de golpes, incluyendo los personalizados y los combos, es impresionante.

DURACIÓN 8,8
Aunque se han eliminado dos competiciones, se mantiene el modo Carrera. Con ello, se conserva la opción más destacada del programa y la que más tiempo requiere para llegar a completarla.



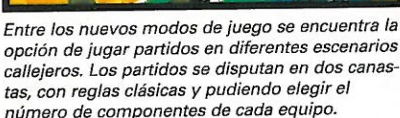
NBA 2K2

La **última** oportunidad para los usuarios de Dreamcast para **disfrutar** con la **NBA** en toda su esencia.









Entre los nuevos modos de juego se encuentra la opción de jugar partidos en diferentes escenarios callejeros. Los partidos se disputan en dos canastas, con reglas clásicas y pudiendo elegir el número de componentes de cada equipo.

La calidad gráfica sitúa el programa entre los mejores aparecidos en la historia para cualquier consola



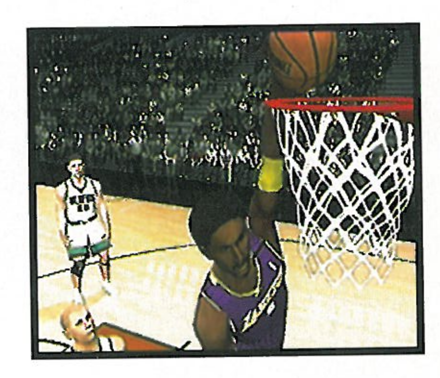


La reproducción de las estrellas de la NBA, ***Gasol*** *y* ***Jordan*** *incluidos, es impresionante. El editor permite hasta incrementar las orejas o modificar la barriga.*

Dreamcast cuenta con un reducido número de programas deportivos dentro de su catálogo. Sin embargo, entre los mismos *NBA 2K* destacó por encima del resto, convirtiéndose en uno de los mejores de su género para cualquier consola. El año pasado, la segunda aparte (*NBA 2K1*) apareció en otros mercados, mientras los aficionados a estos juegos en **España** nos quedábamos con la miel en los labios. Ahora, cuando la consola está dando sus últimos coletazos, **Sega** ha decidido producir en nuestro mercado una versión actualizada del citado juego. La mencionada actualización queda patente en la renovación de plantillas, que cuenta con la presencia tanto de **Michael Jordan** como de **Pau Gasol** y de las estrellas del pasado. En el apartado gráfico, la espectacularidad sigue siendo la nota predominante, con unas fieles reproducciones físicas de todos los jugadores y con unas animaciones faciales realmente espectaculares. Con respecto a la primera versión, no se han hecho grandes modificaciones en el sistema de juego (incluidos los incómodos tiros libres), aunque sí se ha mejorado el contacto sobre la cancha. Entre



las nuevas opciones, destaca el modo franquicia y un baloncesto callejero en el que se dejan a un lado los pabellones y se permite disputar partidos de 2 contra 2. A la vista de programas como éste, echamos de menos la inminente desaparición de **DC**, ya que el juego se encuentra, como mínimo, a la misma altura que *NBA Live* para **PS2**. La buena noticia es que en breve aparecerá para la consola de **Sony**. CHIP & CE



Género > Deportivo Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-2 Jugadores> NBA Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Visual Memory [157 KB]

GRÁFICOS 9,5
Aunque no tiene la misma calidad en todos los jugadores, la reproducción de sus características físicas es impresionante. Hay que destacar las detalladas animaciones faciales incluidas.

MÚSICA / FX 8,4
Mientras que la música juega un papel de mera comparsa a lo largo de todo el juego, los comentarios consiguen transmitir (en inglés) el espíritu de las retransmisiones televisivas norteamericanas.

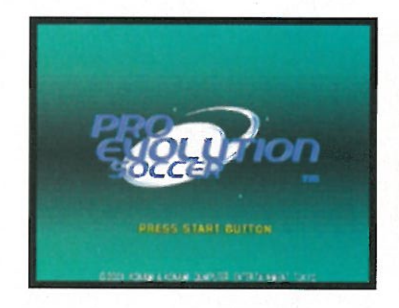
JUGABILIDAD 9,1
La configuración de botones es similar a la de la primera entrega, incluido el sistema de elección de jugada mediante el *pad* direccional. Las mejoras se centran en unos contactos físicos más realistas.

DURACIÓN 9,2
Las nuevas competiciones alargan considerablemente la vida del programa. Si la temporada de 82 partidos ya es todo un largo reto, el modo Franquicia permite disputar varias temporadas de forma consecutiva.



a fondo PSONE

PRO EVOLUT





Sin hacer apenas ruido y casi sin avisar, llega este **Pro Evolution Soccer** para PSone. Aunque no incluya demasiados **cambios** con respecto a su **antecesor**, sigue siendo una auténtica **gozada.**

A pesar de que comparta con la magnífica versión de **PlayStation 2** el nombre y hasta la *intro*, ***Pro Evolution Soccer*** para **PSone** no tiene mucho que ver con él y sigue siendo fiel al formato y señas de identidad de toda la saga de **PlayStation**. Como llegó por sorpresa y sin que **Konami** nos adelantara ninguna noticia, más de uno nos ilusionamos con la posibilidad de un contagio con la entrega de **PS2**, que revolucionara por completo el fútbol de **Konami**. No ha sido así y la lógica desilusión inicial, se ha visto compensada por el hecho, indiscutible, de que ***Pro Evolution Soccer*** es un grandísimo juego.

Siendo especialmente duros, habría que decir que no hay muchos cambios con respecto a su antecesor y que sigue arrastrando los temas que hasta la fecha le han impedido superar a *FIFA* (equipos y competiciones oficiales, jugadores reales, comentaristas de lujo, etc.), pero ***Pro Evolution Soccer*** es el simulador de fútbol más real y perfecto de esta consola.

Analizándolo fríamente, la novedad más importante, dejando a un lado los tradicionales retoques en la jugabilidad, es la incorporación de más clubes en la modalidad *Master League*, entre ellos el Deportivo de la Coruña y el Valencia. También habría que reseñar la inclusión de una Segunda División, lesiones y que los porteros ya sean expulsados. Pero todo ésto son sólo pequeños detalles si pensamos en el tiempo que ha pasado desde *ISS Pro Evolution*.

Pero dejando a un lado la frialdad y los números, ***Pro Evolution Soccer*** se juega de una manera muy diferente a su antecesor y es ahí donde encontramos su verdadero valor añadido. Hay más presión, los movimientos de los jugadores sobre el campo es absolutamente real y aquí hay que trabajar las jugadas al máximo para encontrar un hueco. Ha evolucionado

En la pantalla de abajo a la izquierda, el menú principal. No apreciaréis muchas diferencias con respecto a ISS Pro Evolution.



ION SOCCER

En la imagen inferior podéis ver los puntos con los que podremos fichar a los jugadores reales en la Master League. Llevará bastante tiempo conseguirlos todos.

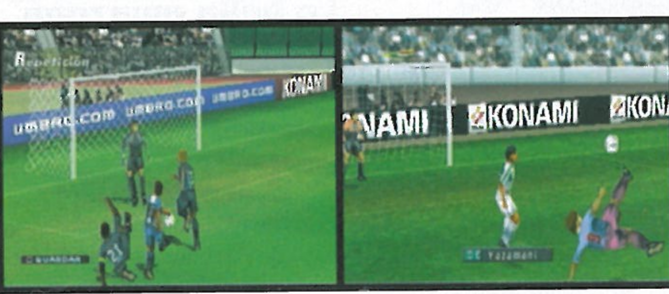


Master League

Sigue siendo un sucedáneo de la Liga de Campeones de Clubes y en ella hay equipos europeos y sudamericanos. Los italianos e ingleses son mayoría y los españoles estamos representados por el Real Madrid, Barça, Deportivo y Valencia. Tendremos que ir fichando a los jugadores reales y empezaremos en la Segunda División. Es el modo más complicado de todo el juego.











Más real y duro

Aunque no muy habituales, de hecho pasan temporadas enteras sin ver alguna de ellas, en *PES* para **PSone** los porteros son expulsados y hay lesiones en los jugadores. El color de la cruz que acompaña la secuencia del lesionado indica la gravedad. En amarillo puede seguir jugando, pero en rojo el cambio es obligado y nos despediremos de él por un largo periodo.



Aunque no cuente con demasiadas innovaciones, *Pro Evolution Soccer* es una garantía total de diversión y buen fútbol

como lo ha hecho el fútbol y ya no hay pases automáticos ni remates infalibles. Es casi una batalla constante, pero que acabará por conquistarnos. Tanto en un sólo jugador como en varios, ***Pro Evolution Soccer*** es un plato exquisito para los amantes del buen fútbol. *FIFA* es bueno por su brillantez, pero como juego de fútbol no le llega a ***Pro Evolution Soccer*** ni a la altura del tobillo. El título de **Konami** se inventa los torneos, los nombres de algunos jugadores, no añade los clubes que a todos nos gustaría ver y sus locutores son una triste sombra de **Lama** y **Paco González**, pero lo que ocurre en el terreno, desde el balón hasta el jugador de la otra punta, se corresponde con el fútbol de verdad. Éste es su poder. **DE LÚCAR**

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-8
Equipos > 84 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (2+1 Bloque)

GRAFICOS 9,2

Se han depurado, aún más, las animaciones de los jugadores. Los movimientos son ahora mucho más suaves y fluidos. Aunque intenten acercarse a los tonos reales, la paleta de colores es un poco apagada.

MUSICA / FX 9,0

Aunque no terminemos de explicárnoslo, los comentarios están mejor ajustados que en la versión de **PS2** y no hay aquellos deslices en los que cantaban como gol, un tiro a diez metros de la portería.

JUGABILIDAD 9,2

Han vuelto a retocar la dificultad y ahora hay que trabajar aún más las jugadas. Es durillo, pero es el nivel ideal para picarnos y mantener el interés durante mucho tiempo. En varios jugadores, es magistral.

DURACIÓN 9,2

No se han ampliado los modos y arrastra parte de las carencias de las anteriores entregas, pero sigue siendo un juego con una vida muy interesante. Dentro de la oferta actual está entre los más duraderos.



a Fondo PLAYSTATION 2

DRAKAN: THE ANCIENTS´ GATES

Sin armar revuelo nos llega la última producción de los **estudios americanos de Sony**. La continuación de un juego que pasó algo desapercibido en **PC** se convierte en una de las **mejores aventuras** de PS2.



*Los vuelos sobre **Arokh** serán uno de los mayores atractivos de un título ya de por sí seductor.*

La bella amazona

Rynn y su fiel dragón **Arokh** protagonizan su segunda aventura, la primera visita de la pareja a **PS2**. Partiendo de un estilo de aventura a medio camino entre la acción y la exploración (algo parecido a los *Zelda* de **N64**), pero añadiendo toques de *RPG*, **Surreal Software** ha creado un título muy completo, que nos sumergirá en un mundo al borde de la extinción, donde sólo nosotros y las cuatro puertas que dan nombre al juego tenemos la clave de la salvación. El juego se desarrola parte a pie, cuando controlamos a **Rynn** y exploramos valles, montañas o catacumbas. Esta es la parte más clásica. Deberemos dar cuenta de decenas de enemigos con nuestras armas (de corta y larga distancia) o a base de hechizos. Cuando localicemos el objetivo de la misión, volveremos y se nos encomendará otra, y así sucesivamente. Entre misión y misión nos desplazaremos y daremos cuenta de los enemigos más grandes a lomos de **Arokh**. **DANI3PO**





Magia arcana

El orbe de la derecha de la pantalla representa el poder mágico. Para invocar cualquier hechizo deberemos pulsar Círculo e introducir una serie de comandos con el *pad*, como si escribiéramos en el aire. Los poderes de los que gozaremos (y que deberemos comprar previamente a la hechicera) van desde una bola de fuego a la posibilidad de infundir terror en los enemigos.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.A. Programador > Surreal Software Jugadores > 1
Fases > 4 Puertas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1.488 KB)

GRÁFICOS 9,0



Los bellos parajes de **Surdana** y sus alrededores, el diseño de los enemigos y de los protagonistas, la relativa suavidad del motor gráfico, todo son aciertos. Sólo se echa de menos más espectacularidad.

MÚSICA / FX 8,9



La música no deja de ser una mezcla de ritmos medievales y, además, sólo aparece en los momentos cumbre. Los magníficos efectos de sonido, con voces dobladas al castellano, toman el protagonismo.

JUGABILIDAD 9,4

El planteamiento y la evolución de la aventura y de la propia **Rynn** (con niveles de experiencia y todo) son los grandes aciertos del juego. Una aventura sólida y sin lagunas. Te atrapará sin remisión.

DURACIÓN 9,3

En comparación con títulos como *Tomb Raider* no es demasiado largo, pero es mucho más variado y presenta más retos distintos. En cualquier caso, es una de las aventuras más largas de **PS2**.



ASTERIX & OBELIX

PAF! POR TUTATIS!

Bit Managers **reúne**, en un mismo título, **dos** de las mejores **aventuras** protagonizadas por Asterix y Obelix.



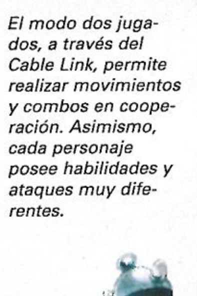
La fase de Egipto del original Astérix & Obelix (**SNES**) ha sido sustituida por otra con localizaciones de Mesopotamia, con el fin de evitar que el argumento se repita en Asterix & Cleopatra.



Dos de las historietas ideadas por **Albert Uderzo** han sido rescatadas por **Bit Managers** para presentarnos, en un mismo cartucho, dos juegos completamente diferentes. De tal modo que *Astérix & Obelix* (adaptación del título homónimo que salió en 1995 para **SNES**) y *Astérix & Cleopatra* (sexto tebeo de la serie publicado en **Francia** en 1959) sólo se asemejan en el buen hacer de los programadores: escenarios detallados, soberbia BSO y diseño de personajes idénticos a los del cómic. La única diferencia es que cada uno presenta una aventura y desarrollo distinto. Así, mientras que en *Astérix & Obleix* debes impedir que los romanos conquisten **Galia** (a lo largo de las 24 fases), en *Astérix & Cleopatra* tendrás que solucionar los problemas que impiden a **Numerobix** construir un palacio en menos de tres meses. Consta de 6 niveles en los que, si derrotas a un cierto tipo de enemigos, serás premiado con *passwords* que activan 6 divertidos minijuegos. ➾ ANNA





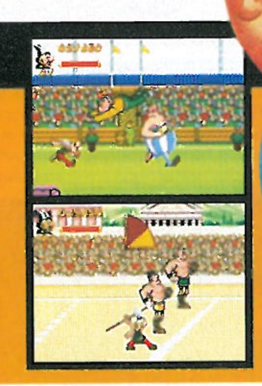


El modo dos jugadores, a través del Cable Link, permite realizar movimientos y combos en cooperación. Asimismo, cada personaje posee habilidades y ataques muy diferentes.



Desafío final

Si conoces la versión de *Astérix & Obelix* de **Super Nintendo**, sabrás que es uno de los pocos juegos de Acción que al acabar una fase, en lugar de *final bosses*, habrá que superar divertidas pruebas. Así pues, tendrás que disputar un partido de rugby o vencer en las disciplinas de Salto de Valla, Jabalina... de las Olimpiadas.





Género > Acción Formato > Cartucho [32 MB] Compañía > Infogrames Programador > Bit Managers Jugadores > 1-2
Juegos > 2 Minijuegos > 6+1 [Oculto] Texto/Doblaje > Castellano/- Passwords > Sí

GRÁFICOS 9,0
Astérix & Obelix: **Bit Managers** ha corregido las deficiencias de la versión de **SNES** [movimientos suavizados y mayor relieve en los escenarios]. *Astérix & Cleopatra:* buenos gráficos, aunque repetitivos.

MÚSICA / FX 8,9
Cada fase una melodía y cada aventura un estilo musical. No sólo es pegadiza la música, sino que sus composiciones podrían formar parte de la banda sonora del filme de **Astérix** que se estrena en febrero.

JUGABILIDAD 8,5
Puesto que la dificultad aumenta progresivamente, su jugabilidad no es compleja, aunque en ocasiones resulta repetitiva. En el modo dos jugadores, se podrán realizar en cooperación *combos* especiales.

DURACIÓN 9,0
Dos juegos independientes en un mismo cartucho da para mucho. Además, incluye 6 divertidos minijuegos y un juego de baile que sólo se activará al completar las dos aventuras.



POLAROID PETE

Tras un **largo** paréntesis, Irem vuelve a programar un título para **consola**. Con la **originalidad** por bandera, Polaroid Pete pretende convertirte en un **paparazzi**.



Como podéis ver, no existe un paparazzi tan descarado como **Pete Goldman**. Para conseguir una exclusiva, es capaz de colarse en la pista central de un circo, en unos baños públicos, en un cementerio a medianoche, etc.

Nacido hace unos años en **PC Engine**, *Gekisha Boy* vuelve al mundo de las consolas domésticas con esta segunda entrega, denominada en **Europa** como ***Polaroid Pete***. **Irem**, artífices del legendario *R-Type*, son los creadores de este extraño y original título, en el que nuestro cometido será fotografiar los más llamativos acontecimientos que tienen lugar en cada uno de los 12 escenarios del juego. Para avanzar entre los diferentes niveles, tendremos que superar una cierta cantidad de puntos y, además, fotografiar un determinado objetivo que nos será facilitado al comienzo de la fase. Nuestra puntuación estará basada en diferentes criterios, tales como el momento en el que se ha realizado la fotografía, enfoque de la misma, si el elemento fotografiado está centrado, etc. Como se puede observar por las pantallas, **Irem** ha utilizado un motor gráfico basado en las 3D, aunque con todos sus elementos en dos dimensiones, de un modo muy similar a *Parappa The Rapper*, aunque con un estilo gráfico muy hilarante. ***Polaroid Pete*** no va a desbancar de las listas de ventas a títulos como *Metal Gear Solid*, pero su peculiar jugabilidad y su divertido y alegre estilo gráfico hacen del título de **Irem** uno de los más originales del mercado. DOC





Detalles simpáticos

En cada uno de los escenarios de ***Polaroid Pete*** se darán cita «celebridades» de la talla de **Luke Skywalker**, **Doraemon**, y hasta una versión «roedora» de la rana **Raponchi**. Abajo, la versión nipona del juego, que permite conectar una cámara USB para ponerle nuestra cara a los personajes.



Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > JVC Programador > Irem Jugadores > 1
Escenarios > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Memory Card (294 KB)

GRÁFICOS 8,0
Aunque *Polaroid Pete* no posee un motor gráfico de impresión, su cómico estilo visual lo convierte al menos en un título original, aunque más por su calidad plástica que por su calidad técnica.

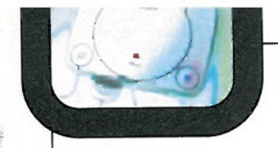
MÚSICA / FX 8,6
La cómica banda sonora recuerda a series manga del estilo «Chicho Terremoto» o «Doraemon». Los efectos de sonido son completamente hilarantes: gritos, carcajadas y sonidos muy variados.

JUGABILIDAD 8,0
Aunque no aporta nada realmente espectacular, su sistema de juego es del todo original. Quizá su sistema de juego lineal y «oldschool» se queda excesivamente corto para los jugadores más exigentes.

DURACIÓN 6,6
Una vez completados los primeros niveles y asimilado el sistema de juego, es muy sencillo completar los 12 escenarios sin repetir apenas un par de ellos. No hubiera estado mal un modo para 2 jugadores.



PS2 **7,8** GLOBAL



CASTLEVANIA CHRONICLES

El Castlevania más **buscado** por los fans, el de **X68000**, llega a Europa en una adaptación a PSone con **jugosos** extras.



ORIGINAL MODE
Disfruta del original, tal y como fue creado para **X68000**, incluyendo las diferentes calidades de sonido, dependiendo de cada tarjeta de sonido.

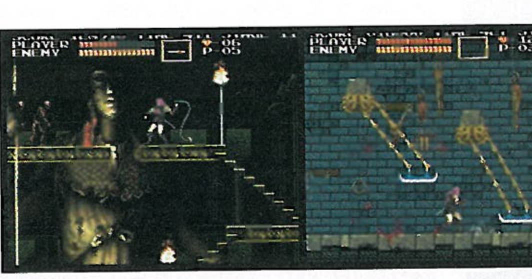


GALERÍA DE ILUSTRACIONES
Exclusivo de la versión occidental. 26 dibujos de **Ayami Kojima** de este juego y *Symphony OTN*.



ENTREVISTA
La misma que encontrarás en forma «Easter Egg» en el DVD de extras de *Silent Hill 2*. No te lo pierdas, porque no tiene desperdicio.

Comercializado en 1993 para el ordenador japonés **Sharp X68000**, este *Akumajo Dracula* era el título más oscuro y perseguido por los *fans* occidentales de la saga. Vio la luz entre el mítico *Dracula X Rondo Of Blood* de **PC Engine Duo** y el insuperable *Symphony Of The Night* de **PSX/PSone**, y aunque no llega a la altura de este último, ***Chronicles*** es un compacto esencial para los estudiosos del universo *Castlevania*. Ni siquiera vale la excusa de jugar en **PC** con el original de **X68000**, vía emulador. **Konami** incorpora a esta adaptación para **PSone** un modo *Arrange* con música y gráficos mejorados (sin olvidar incluir una fidelísima recreación del original de **X68000**), y como exclusiva para la versión occidental, una entrevista con el productor y una galería de ilustraciones de **Ayami Kojima**, con sus diseños para este juego y para *Symphony Of The Night*. Todo por 42 Euros. Por fin tendrás todos los *Castlevania* aunque, por comodidad, nos gustaría tener el *Dracula X* de **Duo** para **PSone**. ⇨ **NEMESIS**







*El mil veces visitado hall de entrada del castillo de **Drácula** vuelve a albergar el comienzo de la aventura.*

*El Castlevania para **X68000** ha sido desde siempre uno de los títulos más buscados de toda la saga.*

Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1
Fases > 24 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 6,5
Gráficos idénticos al juego de **X68000** en el modo Original y algo mejorados en el modo *Arrange*. Son sencillotes pero poseen un encanto indudable. Atentos a las rotaciones a lo **Super Nintendo**.

MÚSICA / FX 9,2
Incluso a través del altavoz de una **Game Boy** en B/N, la música de cualquier *Castlevania* es una delicia. La del original ya era buena, pero la del modo Arrange es sencillamente genial.

JUGABILIDAD 9,0
No pose la profundidad de *Symphony Of The Night* pero conserva todo el encanto de los antiguos *Castlevania* de toda la vida. Si piensas que el juego es fácil, echa unas partidas al modo Original y ya verás.

DURACIÓN 8,5
No es difícil en comparación con otras entregas de la saga, pero debes tomar a *Chronicles* más que como una experiencia de juego, como una visita guiada por un museo, un homenaje a las añoradas 2D.

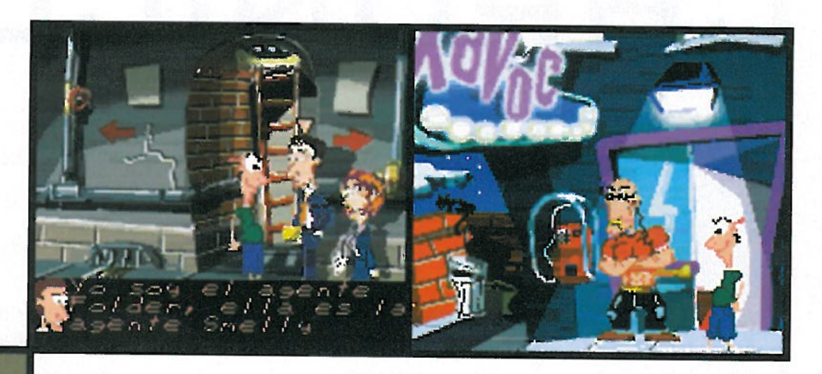


9,0 GLOBAL

a fondo GAME BOY COLOR

THE FISH FILES

A base de trabajo y **talento**, los italianos 7th Sense han logrado lo imposible: una **aventura** gráfica en GBC capaz de mostrar 2.000 colores simultáneos en pantalla.





*No, no nos hemos equivocado. No es **Game Boy Advance**. Estas pantallas pertenecen a un juego de **Game Boy Color**.*

Heredero de las legendarias aventuras gráficas de **LucasArts** (en particular de *Day Of The Tentacle*), ***The Fish Files*** despliega los mejores gráficos de toda la historia de **Game Boy Color** para contar la cómica historia del rapto de unos peces a cargo de unos esquivos alienígenas. El preocupado dueño de uno de los secuestrados investigará el fenómeno, lo que le llevará a conocer a diversos personajes (incluidas las caricaturas de **Mulder** y **Scully**), intercambiar todo tipo de objetos e incluso viajar a universos paralelos. La mecánica de ***The Fish Files*** es idéntica a la de cualquier buena aventura gráfica para ordenador: podrás preguntar y responder de diferentes formas a los personajes, etc. Gráficamente, el juego es impresionante. Los personajes son gigantescos, el colorido digno de la mejor aventura *VGA*, y el control es sorprendentemente sencillo. No echarás de menos el ratón y el teclado. **NEMESIS**

La sombra del tentáculo es alargada

The ***Fish Files*** se inspira sin disimulo en una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos: *Day Of The Tentacle*, la secuela del no menos mítico *Maniac Mansion*. El mérito de **7th Sense** es haber conseguido emular para **GBC** los gráficos y la mecánica de una aventura para **PC**.



Género > Aventura Gráfica Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Cryo/Microïds Programador > 7th Sense Jugadores > 1 Localizaciones > 120 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 9,7
Jamás has visto nada igual en **Game Boy Color**: 2.000 colores simultáneos en pantalla y personajes gigantescos. Por un momento creerás estar jugando a una aventura gráfica para **PC**.

MÚSICA / FX 6,0
Tanto esfuerzo y recursos técnicos dedicados al apartado gráfico han llevado a **7th Sense** a descuidar el sonido hasta tal punto que desearás bajar el volumen de la consola. Los FX y la música son horribles.

JUGABILIDAD 9,0
¿Una aventura gráfica en **GB**, sin ratón, sin teclado? ¡Tiene que ser imposible de jugar! Pues no. El control es tan sencillo que en dos minutos navegarás por los menús a toda velocidad.

DURACIÓN 9,3
120 localizaciones, universos paralelos, 50 personajes con los que conversar e intercambiar objetos... Toda la esencia de las mejores aventuras gráficas condensados en un pequeño cartucho de apenas 6 cm.



SONIC ADVANCE

¿Sonic en una GBA? Lo que hace años era impensable, ha tomado cuerpo en algo real y maravilloso.

La larga disputa entre **Mario** y **Sonic** toma un nuevo e inesperado giro: los dos personajes más carismáticos de la historia del videojuego compartiendo una misma plataforma. La competición será feroz y **Sonic Team** ha sido la primera en tomar posiciones. ***Sonic Advance*** recrea de manera magistral la mecánica 2D de los inolvidables *Sonic* de **MegaDrive** con una brillantez gráfica inédita en **GBA**. Las rotaciones, el *scroll parallax* y la increíbles animaciones de los cuatro protagonistas llamarán tu atención, pero ***Sonic Advance*** es más que un *arcade* vistoso. Hay homenajes a los *Sonic* de **MD**, nuevas habilidades heredadas del *Sonic Adventure* de **DC** y un modo *multiplayer* para 4 jugadores (con un sólo cartucho). Además, podrás criar tu propio *chao* y utilizarlo en el inminente *Sonic Adventure 2 Battle* de **GameCube**, conectando ambas máquinas. ¿Quién dijo que **Sonic** moriría con **Dreamcast**? **NEMESIS**





4 PERSONAJES A ELEGIR
Sonic, **Tails**, **Amy** y **Knuckles**. ¿Cuál prefieres?



SUPER SONIC
El **Super Saiyajin Sonic** regresa más ágil que nunca.



CRÍA TU PROPIO CHAO
Con los anillos podrás comprar papeo y chorradas.

*Entre los 6 mundos se hallan algunos inspirados en el primer Sonic de **MD**, como el gigantesco pinball.*

Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB + Flash ROM) Compañía > Infogrames/Sega Programador > Sonic Team
Jugadores > 1-4 Vidas > 3 Fases > 14 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS



Mes tras mes, el potencial gráfico de **GBA** no hace más que sorprendernos. **Sonic Team** explota hábilmente la máquina de **Nintendo** para crear rotaciones, múltiples planos de *scroll* y gigantescos jefazos.

MÚSICA / FX



La música, como en todos los **Sonic**, es sensacional. Los *fans* del erizo azul reconocerán a lo largo del juego cuatro temas musicales del primer *Sonic* de **MD** y dos cortes del *Sonic 2*.

JUGABILIDAD

9,5

Mecánica y jugabilidad 100% clásica, irresistible para cualquiera que haya disfrutado alguna vez en su vida con un *Sonic* de **MD**. Incluso la crianza del *chao* llega a ser divertida.

DURACIÓN

9,3

14 fases no son muchas, pero ten en cuenta que cada personaje posee habilidades diferentes (volar, trepar, etc.) lo que hace que cada camino sea diferente según el personaje elegido.





MONSTRUOS S.A.

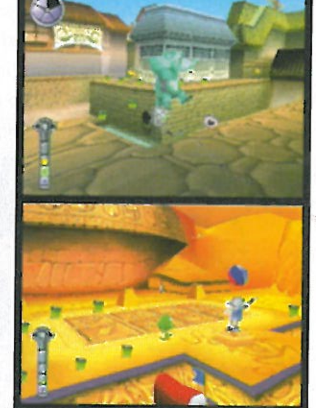
Un juego **éticamente correcto**, pero **descuidado** en todo su **desarrollo.** Otra muy buena licencia desperdiciada por la «factoría de los sueños».

Cuatro licencias desperdiciadas en algo más de un año y **Disney** no pone solución a ello. Con la adaptación de ***Monstruos S.A.*** para **PSone**, la factoría de los sueños, ha rozado los límites de la mediocridad, pues no respetando ni siquiera el argumento de la película ha creado uno, cuando menos insulso, que nada tiene que ver con la creación de los estudios **Pixar**. El juego se centra en la Isla de los Sustos, donde **Mike** y **Sullie** deben superar las pruebas de las 3 áreas de entrenamiento para ser nombrados como los mejores asustadores de **Monstruópolis**. Así pues, según vayamos cumpliendo objetivos, seremos premiados con 3 nuevas zonas (modo *Bonus*) y de un total de 9 minutos de secuencias extraídas del filme dirigido por **Pete Docter**. Y sinceramente, junto a la banda sonora y el doblaje al castellano, es lo único gratificante de este título.

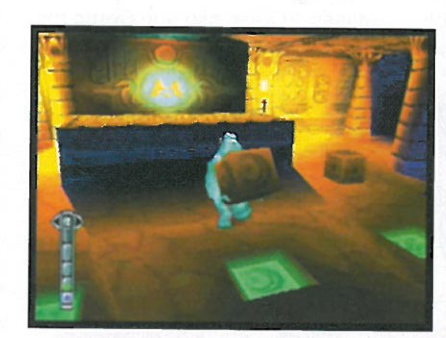
ANNA



Para conseguir todas las medallas de cada área de entrenamiento, tendrás que asustar a un número determinado de Nervios, mediante un sistema de combinación de botones.



En ciertas zonas de entrenamiento, además de asustar Nervios, habrá que resolver *puzzles*





Sullie Vs. Randall



Según consigas la medalla de Bronce en cada una de las tres áreas de entrenamiento, deberás vencer a **Randall** en una carrera (a modo de *Bonus*) en el Desierto, en la Nieve y en la Ciudad.

Género > Plataformas Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > A2M Jugadores > 1
Áreas Entrenamiento > 3 Fases Extras > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS 5,9
Al menos no sufre de las innumerables ralentizaciones de la versión para PS2 y eso es un detalle. Pero aún así, pocos aciertos hay en este apartado, colores sin vida y localizaciones casi desérticas.

MÚSICA / FX 7,0
Es lo mejor del juego, pues al menos **Disney** ha respetado la banda sonora de la película (compuesta por **Randy Newman**) y las voces de **Santiago Segura** y **José Sánchez Mota** para el doblaje de **Sullie** y **Mike**.

JUGABILIDAD 6,3
El control sobre los personajes es muy sencillo, a la vez de aburrido, pues simplemente habrá que recoger los botes de «Cieno», acercarse a un Nervio y pulsar los botones que indiquen en pantalla. Monótono.

DURACIÓN 6,0
Ni siquiera las 3 fases extras, ni los 9 minutos de secuencias de la película logran alargar la vida de este juego que, por su sencillez, no tardarás más de una tarde en completar las 12 fases.

GLOBAL 6,4



PSONE

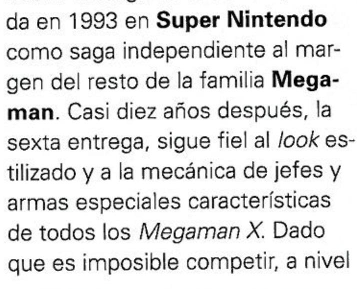
MEGAMAN X6

Ajeno a **modas** y avances tecnológicos, el entrañable Megaman **regresa** una vez más para **deleitarnos** con su universo 2D.

Dos sagas clásicas, *Megaman* y *Castlevania*, se erigen como las únicas tablas de salvación para los usuarios adultos de **PSone**, abandonados desde hace tiempo entre un mar de lanzamientos infantiles. Por sólo 23.95 Euros (menos de 4.000 Ptas.), los *fans* del mítico «roboz» azul de **Capcom** podrán disfrutar de una nueva entrega de la serie *X*, nacida en 1993 en **Super Nintendo** como saga independiente al margen del resto de la familia **Megaman**. Casi diez años después, la sexta entrega, sigue fiel al *look* estilizado y a la mecánica de jefes y armas especiales características de todos los *Megaman X*. Dado que es imposible competir, a nivel visual con los juegos de **PlayStation 2**, ***Megaman X6*** ofrece como principal aliciente el *Nightmare System*, gracias al cual cada partida puede ser radicalmente diferente a la anterior: nuevos enemigos, otros caminos a descubrir... Se intenta aportar algo de novedad a una mecánica, que, salvo ligeras modificaciones, permanece inalterable desde 1987 (año de la aparición del primer *Megaman* para **NES**). Los años pasarán, pero podrás estar seguro de una cosa: un *Megaman* jamás te decepcionará (lo de *Megaman X3* es otra historia). **NEMESIS**



*En **MX6** no faltan ni los combates con jefes ni el gigantesco bruto mecánico del inicio, todo un sello de identidad de la serie X. Ésta podría ser la última entrega de la saga para **PSone**. Próximo destino: **Game Boy Advance**.*









Nightmare System

Principal innovación de ***Megaman X6*** respecto a las anteriores entregas. Ciertos segmentos de las fases varían dependiendo del orden en que los visites. Estos cambios no afectan sólo a nuevas rutas y caminos a elegir, sino que encontrarás nuevos enemigos, se revelarán secretos, etc. El objetivo del *Nightmare System* es conseguir que cada partida sea diferente a la anterior.



Género > Plataformas Formato > CD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Fases > 13 Jefes > 19 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 8,0
Los amantes de las 2D se lo pasarán en grande con los preciosos fondos del juego y la excelente animación del personaje central. El robot gigante del principio podría haber sido algo más espectacular.

MÚSICA / FX 8,2
La música, como en todos los *Megaman*, es realmente buena, especialmente la de la *intro*. Inexplicablemente, **Capcom** ha decidido dejar las voces en japonés, sin doblarlas ni siquiera a inglés.

JUGABILIDAD 7,8
A los programadores se les «ha ido un poquito la almendra» con el nivel de dificultad, abismal en comparación con otras entregas de *Megaman X*. Respecto al control del personaje, no puede haber queja.

DURACIÓN 8,2
Megaman X6, ya sea por su dificultad o su duración, ofrece mucho por relativamente poco (23.95 Euros). Si de momento no puedes dar el salto a **PS2**, este juego es una buena opción para aliviar la espera.



GLOBAL 8,0

SHADOW HEARTS

Si deseas un buen **RPG** con el que saciar tus ansias de **aventura** y que entre por los ojos al verlo... espera a FFX. Mientras puedes **divertirte** con Shadow Hearts.



Las batallas más o menos difíciles y los pequeños escenarios prerrenderizados componen la totalidad del juego.

De los programadores de **Koudelka**, aquel bello experimento mezcla de juego de rol y *Survival Horror*, nos llega uno de los primeros *RPG* por turnos para la 128 *bits* de **Sony**. Es este hecho, el ser pionero en **PS2**, lo que puede conferirle un valor mayor al que tiene de por sí. Ya que los seguidores de este género esperamos con avidez un juego de estas características y estamos dispuestos a perdonarle ciertos defectos tantos en la forma como en el fondo. ***Shadow Hearts*** se desarrolla a principios del siglo pasado en **China** y está protagonizado por un socarrón aventurero metido a guardaespaldas, una bella jovencita cuyos poderes ansían controlar varios y oscuros grupos en conflicto, y algunos aliados más que se encontrarán en su camino. Precisamente el argumento y los diálogos son uno de los puntos fuertes del juego, por ello es más incomprensible que los textos se mantengan en un perfecto inglés. Los combates por turnos son el punto principal del juego y para hacerlos más llevaderos se ha creado un novedoso sistema llamado «Judgement Ring». Por lo demás se desarrolla como otros tantos juegos de rol aparecidos para **PSone**. No pasará a la historia, pero divertirá a todos los *fans*. **DANI3PO**

El Cementerio

Cada cierto tiempo deberás visitar este tétrico lugar, surgido de la mente del protagonista y accesible desde cualquier lugar para salvar partida. En su interior podremos obtener nuevas formas en las que transformarnos al acumular almas de nuestros enemigos. También tendremos que limpiar de «malicia» el lugar de cuando en cuando.



Género > RPG (por turnos) Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Programador > Sacnoth Jugadores > 1 Personajes > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Memory Card (85 KB)

GRÁFICOS 8,0
Los escenarios prerrenderizados no han avanzado mucho si los comparamos con los grandes *RPG* de **Square** para **PSone**. Los personajes poligonales son algo simplones, aunque están bien diseñados.

MÚSICA / FX 7,9
La melodía que suena durante las batallas es lo más repetitivo que he escuchado últimamente. La música de los escenarios es algo mejor. No hay voces y precisamente los efectos no brillan por su calidad.

JUGABILIDAD 8,4
Cualquier jugador mínimamente atraído por este tipo de juegos sabrá apreciar las virtudes jugables y el trabajado argumento. Introduce elementos muy originales como el Anillo del Juicio y el Cementerio.

DURACIÓN 8,6
Algo inferior a la media de este género, aunque todo dependerá de tu disposición y tu interés por subir de nivel e investigarlo todo. En cualquier caso, tendrás juego hasta que aterrice el gigante de **Squaresoft**.





GAME BOY ADVANCE

COLUMNS CROWN



En el modo Flash Columns tendrás que ingeniártelas para hacer desaparecer las joyas luminosas enterradas, en menos de 3 minutos

Modernizar y complicar, parece ser la tendencia de las compañías desarrolladoras a la hora de adaptar todo un clásico a las consolas de última generación. Así pues, de aquel sencillo juego de *puzzles* que consiguió restar protagonismo al archiconocido *Tetris* a principios de los 90, ya sólo permanece su original mecánica. ***Columns Crown*** para **GBA** ofrece la posibilidad de jugar en solitario en 3 modos de juego (*Survival, Versus* y *Flash Columns*), en los cuales tendrás que conseguir una buena puntuación (realizando reacciones en cadena) con el fin de obtener los 24 tipos de gemas mágicas. Estas joyas son las que hacen más complejo y divertido al título de **Wow Entertainment**, pues en el modo dos jugadores podrás intercambiar las gemas con un amigo, usando dos cartuchos, y utilizarlas en la Competición, donde sólo necesitarás un cartucho, para realizar distintos tipos de ataque a tu rival. Gráficamente es más que aceptable, pues manteniendo la sobria estética de un *Columns* se han incorporado pomposos efectos luminosos y simpáticos personajes que reaccionan ante cualquier peligro. Sin embargo, aunque los *FX* son buenos y cada modo tiene su melodía, resultan monótonos **ANNA**



Género > Puzzle Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Infogrames Programador > Wow Entertaiment Jugadores > 1-2
Personajes > 2 Modos de Juego > 5 Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Datos > Sí

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,2	8,0	8,5	8,8	8,4

GAME BOY ADVANCE

PUYO POP



*La mascota de todas las entregas de Puyo Puyo, el adorable **Carbunkle**, vuelve a amenizar cada duelo con sus mil gestos y acciones: dormir, reír, corretear... a pesar de su diminuto tamaño está excelentemente animado.*

Ha transcurrido ya una década desde que **Compile** llevara el primer *Puyo Puyo* a **Mega Drive**. Le seguirían otros sistemas y bajo otros nombres (*Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* o *Kirby's Avalanche*) pero la mecánica se conservaría invariable. Esta entrega para **GBA** sigue fielmente el desarrollo y el objetivo de todos los *Puyo Puyo*: juntar cuatro o más piezas del mismo color para hacer que desaparezcan y encadenar sucesivas desapariciones para lanzar al rival ingentes cantidades de piedras. Sencillo y tan adictivo como *Tetris*. ***Puyo Pop*** tiene como principal atractivo la posibilidad de enfrentarse a otros tres jugadores con un sólo cartucho, aunque si eres un lobo solitario también podrás contar con dos modos de juego (*Single* y *Endless*) con los que quemar horas y horas frente a la pantalla de tu **GBA**. Sólo dos lunares enturbian un *puzzle* por otro lado absolutamente modélico: la excesiva oscuridad de los gráficos y el relajadísimo nivel de dificultad del modo *Single* (no tardarás ni dos horas en llegar al final del juego). Por lo demás, ***Puyo Pop*** da lo que promete: adicción y mucha diversión. **NEMESIS**

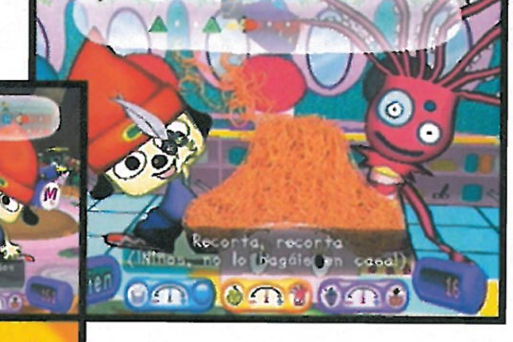
Género > Puzzle Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Infogrames/Sega Programador > Sonic Team/Caret House Jugadores > 1-4
Modos de juego > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Grabar Datos > Sí



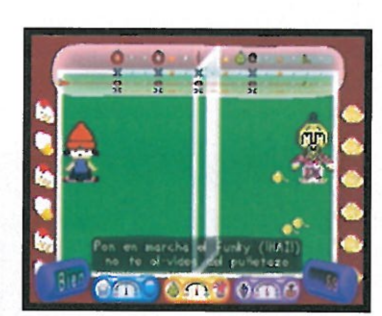
GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,0	6,0	7,5	9,0	7,9

PARAPPA THE RAPPER 2

Parappa The Rapper, el primer y último, suponemos, perro rapero de la historia del videojuego llega a PlayStation 2.



***Lammy**, protagonista de Um Jammer Lammy, hará aparición en un escenario de esta segunda entrega de Parappa The Rapper.*





*En uno de los escenarios tendremos que seguir las órdenes de **Moosesha** (antes profesora de auto-escuela, **Mooselini**).*

Vuelve la moda de los juegos musicales (aunque en **Japón** nunca llegó a desaparecer), así lo demuestran los lanzamientos para **PlayStation 2** con los que nos está bombardeando **Sony**: *Rez*, *Space Channel 5* y ***Parappa The Rapper 2***. En esta nueva entrega, **Parappa** y todos sus amigos (**Lammy**, **P.J. Berry**, etc.) regresan a **PlayStation**, aunque en esta ocasión han cambiado de plataforma, pasando a los 128 *bits* de **Sony**. En el juego tomaremos el papel de **Parappa** que, imitando el *rap* de los ocho personajes que encontraremos en el juego, tendrá que liberar una extraña invasión de fideos que está azotando la ciudad. Al igual que en la primera entrega, es primordial tener un buen sentido del ritmo para avanzar en el juego, ya que en el desarrollo de ***Parappa The Rapper 2*** se hace indispensable pulsar el botón del *pad* adecuado en el momento justo. Sin llegar a ser una obra maestra, el título de **Nana on Sha** es simple, divertido y jugable. **DOC**





Novedades

Además de la lógica mejora gráfica, ***Parappa The Rapper 2*** incluye algún que otro nuevo elemento. El más importante es su modo *Versus*, al más puro estilo *Freestyle* (rapear libremente siguiendo el ritmo). Al inicio de cada nivel, un *Cassette* con ojos nos entrenará para lo que nos espera más adelante.



Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Nana on Sha Jugadores > 1-2
Escenarios > 8 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [131 KB]

GRÁFICOS 8,6

Parappa 2 mantiene el original estilo gráfico de la primera entrega, aunque el efecto conseguido es algo diferente debido a la potencia gráfica de **PS2**. Los personajes ya no dan la sensación de ser de papel.

MÚSICA / FX 9,6

Es lo mejor del título de **Nana on Sha**. Fantásticos temas *hip-hop oldschool* pondrán la banda sonora a cada uno de los escenarios del juego. La canción *I Gotta Believe* ha sido creada por *De La Soul*.

JUGABILIDAD 8,4

Lo más destacable en este apartado es lo simple y divertido que resulta atravesar cada uno de los niveles. Quizá *Parappa The Rapper* sea demasiado fácil para los «hardcore gamers». El modo *Versus* es genial.

DURACIÓN 8,0

Aunque es fácil completarlo (y no es demasiado largo), para conseguir todos los extras será imprescindible acabar el juego en repetidas ocasiones. El modo *Versus* puede alargar la vida del juego indefinidamente.





GAME BOY ADVANCE

MONSTRUOS S.A.



El mes pasado os adelantamos, en el reportaje de ***Monstruos S.A.***, que la adaptación de la película a **GBA** era la mejor versión, ya sea porque el desarrollo del juego esté basado en el argumento del filme, como por su excelente calidad gráfica. Aspectos que sus congéneres para **PSone** y **PS2** carecen. Así pues, el objetivo de **Sullie** será encontrar las piezas de la puerta del armario de **Boo** con el fin de devolverla al mundo real. Para ello, no sólo tendrás que recorrer los 20 niveles del juego, sino que deberás derrotar a **Randall** y los demás *final bosses* en un duelo a gritos. Además, al llevar incorporado un generador aleatorio, las fases serán diferentes cada vez que juegues. Pero, aún así, lo más notable de este título de **Natsume** es la música (idéntica a la BSO compuesta por **Randy Newman** para la película de **Pixar**) y la utilización de voces digitalizadas. ➜ **ANNA**



En algunos niveles se hallan fases Bonus en las que deberás manejar una tabla de snow.

Género > Aventura Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Proein Programador > Natsume Jugadores > 1
Niveles > 20 Texto/Doblaje > Castellano/- Passwords > Sí















GAME BOY COLOR

MONSTRUOS S.A.



Completa un nivel y serás premiado con pantallas basadas en los mejores momentos del filme.

Aunque cada versión de **Monstruos S.A.** posee sus virtudes y defectos, la edición para **GBC** es la única que te permite conocer de principio a fin la historia que narra el filme animado de **Pixar**. Ya que las escenas más importantes de la película, como la llegada de **Boo** a **Monstruópolis** o la persecución en la fábrica de puertas, están perfectamente representadas en 10 divertidos niveles. Además, durante el juego y dependiendo del tipo de obstáculo que encuentres en tu camino, deberás elegir a **Mike** o **Sullie** para poder progresar, ya que ambos tienen habilidades muy distintas. La música, sin ser una gran maravilla, es variada y cumple su cometido: acompañar a la acción. Sin embargo, gráficamente posee ciertas lagunas imperdonables, como la monotemática gama de colores oscuros y planos, la carencia de elementos en los escenarios y un diseño de personajes que en ocasiones resulta ser una mancha en la pantalla. ➜ **ANNA**

Si pulsas Select en el menú de Pausa, aparecerá una insignia como esta con consejos y pistas.

Género > Aventura Formato > Cartucho (8 MB) Compañía > Proein Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1 Niveles > 10
Personajes Seleccionables > 2 Texto/Doblaje > Catellano/- Passwords > Sí











a fondo PLAYSTATION 2

SALT LAKE 2002

Llega a PS2, de la mano de Eidos, el programa oficial de los juegos olímpicos de invierno 2002.

En 1994 **U.S.Gold** se encargó de dar vida a los juegos olímpicos de invierno. La citada compañía fue absorbida por **Eidos** que ocho años después presenta el programa oficial de las olimpiadas de invierno a disputar en la localidad norteamericana de **Salt Lake City**. El nuevo programa se mantiene dentro de lo que es habitual en este tipo de juegos, teniendo como competidor a *ESPN Winter Sports* (**Konami**). En este sentido se incluyen una serie de pruebas cuyo nexo de unión es su relación con los deportes de invierno. Con respecto a su rival, cuenta con similitudes, como las repeticiones y las espectaculares secuencias. Citar que se ha reducido el número de pruebas (6 frente a las 10 del programa de **Konami**) y una menor variedad en el sistema de control. Así, el número de botones empleado es más reducido, ofreciendo (a excepción de los saltos libres) pocas diferencias entre los distintos deportes. Sin embargo, el programa oficial presenta una notable ventaja en cuanto a los aspectos sonoros (se incluyen comentarios en castellano), y en la oferta de modos de juego. **CHIP & CE**



Los escenarios son un fiel reflejo de los originales. Además, se incluyen distintas ceremonias como las de inauguración, entrega de medallas y clausura.





El salto libre, gracias a su sistema de control, y la prueba de *snowboard* en paralelo, rompen la homogeneidad que predomina en el juego

Bobsleigh

Descenso



Salto de esquí



Salto Libre



Slalom



Snowboard



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > ATD Jugadores > 1-4
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (64 KB)



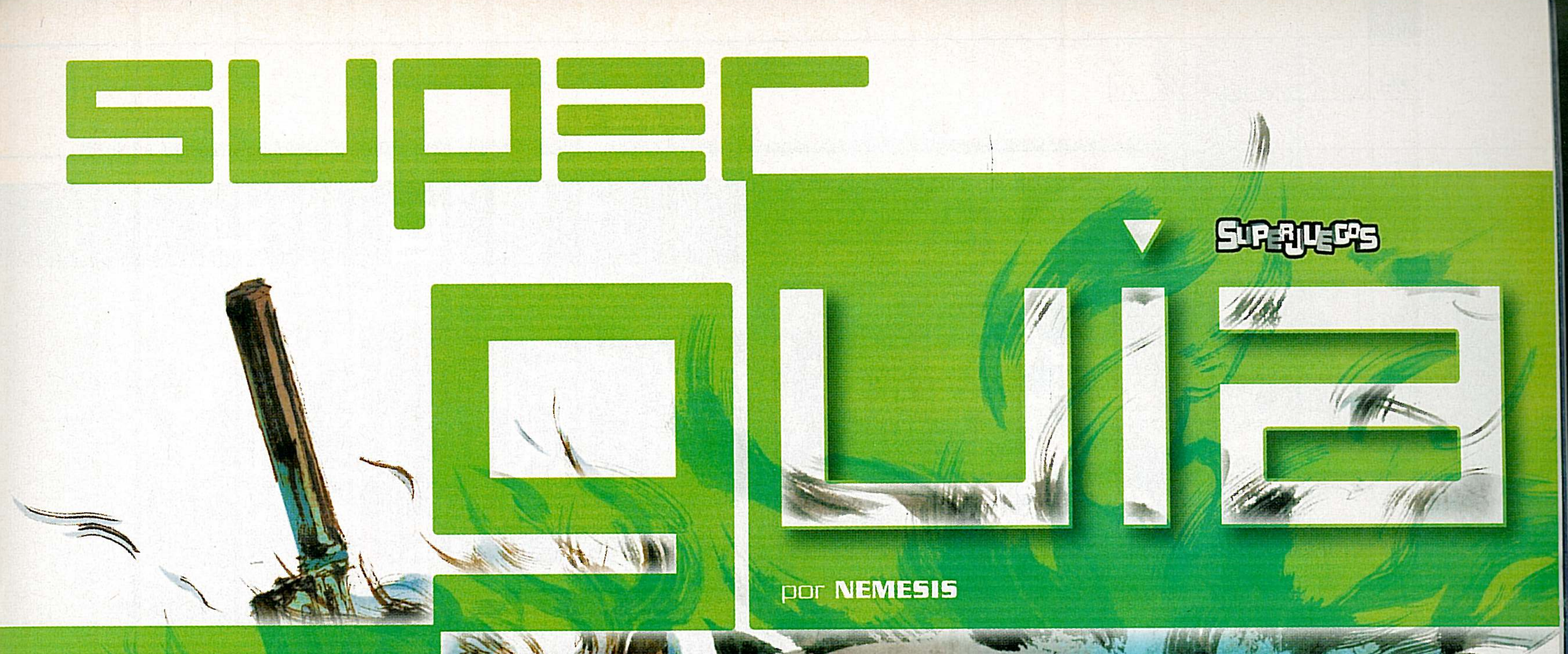
GRÁFICOS 8,9
Destacan las repeticiones y las secuencias preparatorias y de celebración. Con respecto a su competidor destaca la posibilidad de elegir entre varias cámaras durante las pruebas.

MÚSICA / FX 8,8
En determinadas modalidades dos comentaristas (muy moralistas) acompañan a los jugadores durante las pruebas y en las repeticiones. La música es de lo mejor del juego y está doblado al castellano.

JUGABILIDAD 8,4
El sistema de control es algo flojo: escasa utilización de botones y similar en casi todas las pruebas. Destaca el salto libre, ya que su sistema de control es semejante al de programas musicales.

DURACIÓN 8,4
Aunque las cinco modalidades incluidas son bastante parecidas, ofrecen más posibilidades de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos.





por **NEMESIS**

La difícil aventura de Solid Snake y Raiden no lo será tanto gracias a esta excepcional guía en la que te explicaremos cómo llegar al final de la aventura sin demasiados problemas. Te contamos secretos y curiosidades del juego, te mostramos todas las armas, los items y el resto de elementos necesarios para llevar a buen término tu lucha contra el enemigo.

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



Antes de que entres a fondo en esta guía, recuerda que a medida que juegues de nuevo y repitas las misiones, la ubicación de algunos objetos (gafas térmicas, silenciador, etc.) irá variando.

HABILIDADES ESPECIALES



VIGILA DESDE LAS ESQUINAS

Muy útil para seguir los movimientos de los guardias y poder atraparles por la espalda. Eso sí, no seas muy descarado o te descubrirán.



INVESTIGA LOS ARMARIOS

En su interior encontrarás raciones, vendas, munición variada... y algún que otro cadáver. Algunos de ellos no se abren ni a patadas.



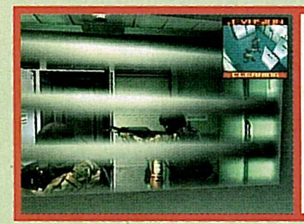
DESCUÉLGATE DE LAS BARANDILLAS

Esta táctica te salvará el pellejo en el inicio del segundo capítulo y cuando tengas que sortear el puente destruido por el *Harrier*.



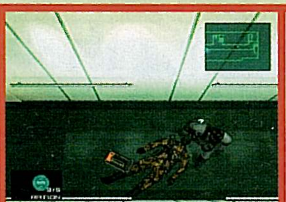
TOMA REHENES

La avanzada inteligencia artificial de los soldados les impedirá atacarte mientras utilices a uno de sus compañeros como escudo. Eso sí, nunca les des la espalda.



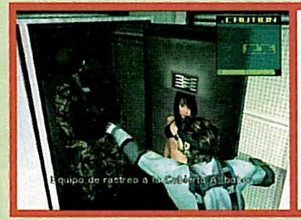
ESCÓNDETE EN LOS ARMARIOS

En caso de ser descubierto, no hay mejor estrategia que huir y esconderse en el interior de un armario. A veces funciona, a veces no...



REGISTRA A LOS SOLDADOS CAÍDOS

Tanto si está muerto como inconsciente, el uniforme de un soldado guarda muchas sorpresas. Levántalo y déjalo caer para descubrirlo.



OCULTA LOS CUERPOS

No dejes tirados por ahí los cuerpos de tus víctimas, o al ser descubiertos por sus compañeros, cundirá la alarma. Arrástralos hasta un armario o detrás de unas cuantas cajas.



RECOGE CHAPAS DE IDENTIFICACIÓN

Apunta por sorpresa al enemigo y éste levantará las manos y comenzará a temblar, dejando caer su chapa de identificación.

ARMAS



SOCOM

Tu amiga más fiel a lo largo de todo el juego. Efectiva pero ruidosa. Acóplale un silenciador en cuanto puedas.



M9

Esta pistola de tranquilizantes es el primer arma al que tendrás acceso. Si disparas a la cabeza, su efecto es instantáneo.



RIFLE ASALTO AKS-74U

Aunque en origen su misión es complementar tu disfraz de soldado, es un arma estupenda. Admite silenciador.



RIFLE ASALTO M4

Su potencia de disparo barre todo lo que se ponga por delante. Lástima que su munición se agote en segundos.



RIFLES PSG-1/PSG-1T

Elimina objetivos desde grandes distancias con este rifle francotirador. La variante PSG-1T dispara tranquilizantes.



GRANADAS

Sólo podrás encontrar unas pocas en el *Strut F* (*Warehouse*). Cuanto más pulses el botón, más lejos las lanzarás.



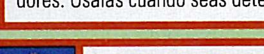
GRANADAS CHAFF

Capaces de neutralizar dispositivos electrónicos durante unos segundos, ya sean cámaras de vigilancia o *Cyphers*.



GRANADAS STUN

Desprenden un fogonazo capaz de aturdir unos instantes a tus perseguidores. Úsalas cuando seas detectado.





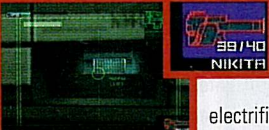
CARGADORES VACÍOS

Son una completa chorrada sin otra utilidad que llamar la atención de los guardias al impactar contra el suelo.



LANZAGRANADAS RGB6

Eficaces ante grandes concentraciones de enemigos. No las gastes alegremente, su munición es difícil de encontrar.



LANZAMISILES NIKITA

Misiles dirigidos por cámara cuya única utilidad es neutralizar el suelo electrificado que te separa del presidente.



LANZAMISILES STINGER

Misiles guiados por el calor. Imprescindibles para destruir al *Harrier* y los *Metal Gear Ray*. Muy efectivas ante **Vamp**.



MICRO DIRECCIONAL

Con él detectarás el marcapasos de **Ames** y te permitirá escuchar conversaciones a través de la pared.



REVISTA GUARRA

El mejor cebo para atraer la atención de los solitarios soldados. Con ella delante, no oirán, no verán, pasarán de todo...



EXPLOSIVO C4

Otra herencia del primer *MGS* que no tiene otra utilidad que la de echarse unas risas volando a los soldados por el aire.



MINAS ANTIPERSONA

Ten mucho cuidado por donde las siembras o más tarde podrías pisar tu propia trampa.



SPRAY NITRÓGENO

Fue creado para neutralizar las bombas de **Fatman**, pero también sirve para apagar fuegos y ahuyentar cucarachas.



KATANA

La última arma a la que tendrás acceso y la única que podrás utilizar durante tu duelo final con **Solidus**.

superguía

ITEMS



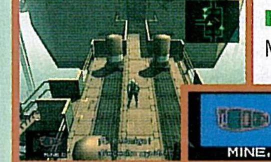
RACIONES Y VENDAS
Las raciones restablecen tu energía. Las vendas cortan las hemorragias (es cuando la barra se vuelve naranja y comienza a descender por si sola).



PENTAZEMIN
Sustituye al polémico *Diazepam* del primer *MGS*, pero su utilidad es la misma: normalizar tu pulso mientras utilizas el rifle de francotirador PSG-1.



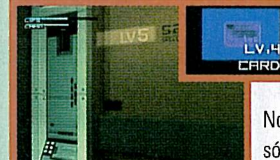
SENSORES
Peter Stillman te suministrará sensores de explosivos de diversos tipos: visuales (se aprecia una nube amarilla en el radar) o sonoros.



DETECTOR DE MINAS
Mientras lo mantengas equipado podrás detectar en el radar la proximidad de minas. Si reptas sobre ellas podrás recogerlas y utilizarlas más tarde.



CIGARRILLOS
Hacen descender vertiginosamente tu barra de energía, pero su humo es muy útil para detectar los sensores infrarrojos conectados al explosivo *Semtex*.



TARJETA LLAVE
Toda la aventura será un continuo peregrinar en busca de estas tarjetas. No te canses en perseguir la del Nivel 5, sólo la tiene **Emma**.



TELÉFONO MÓVIL
Otro de los regalos del chulo del *Ninja*, aunque éste no tiene ninguna utilidad. De hecho, sólo sonará una única vez, tras la hecatombe del puente.



CHALECO ANTIBALAS
Reduce a la mitad los daños infringidos por los disparos de los enemigos. Eso sí, sólo será efectivo mientras lo tengas seleccionado.



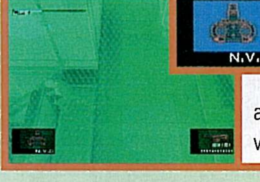
DISFRAZ DE SOLDADO
Gracias a él, pasarás desapercibido entre los guardias. Para poder acceder a *Shell Core 2* tendrás que complementarlo con el rifle AKS-74u.



CAJAS
Hay distintos modelos diferentes, todas con la misma utilidad: esconderse de una forma burda. Utilízalas en las cintas transportadoras de *Strut E*.



GAFAS VISIÓN TERMAL
Serán decisivas a la hora de escoltar a **Emma** por el puente flotante. Con ellas además podrás detectar las minas y los sensores infrarrojos.



GAF. VISIÓN NOCTURNA
El *item* más inútil de todo el juego. En el primer *MGS* se utilizaban para atravesar la cueva de los lobos. Aquí todavía nos preguntamos para qué sirven.



PRISMÁTICOS
No tienen otra utilidad que la de demostrar a tus asombrados amigos la potencia gráfica del juego (*zoom* adelante, *zoom* atrás, etc.)



CÁMARA DIGITAL
Dispondrás de ella al final del juego y, si comienzas la aventura de nuevo, desde el principio. Saca fotos de lo que quieras y grábalas en tu *Memory Card*.

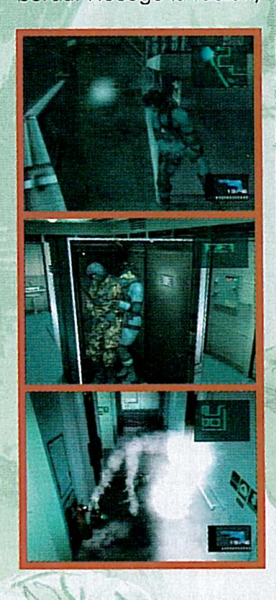




METAL GEAR SOLID 2

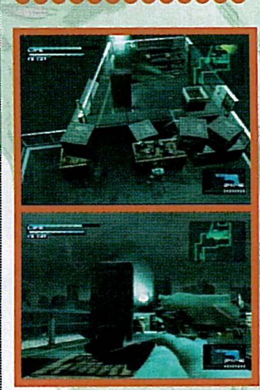
CAPÍTULO UNO: TANKER

La acción arranca en la popa del carguero *Discovery*. Neutraliza a los guardias (ya sea rompiendo su cuello o mediante un dardo tranquilizante) y deshazte de los cuerpos arrojándolos por la borda. Recoge la ración,



el *pentazemin*, las vendas y entra por la compuerta de la izquierda. El objetivo es llegar al puente de mando, así que sube las escaleras, sin olvidar visitar todas las estancias que puedas y abrir todos los armarios. El único obstáculo de mención hacia el puente de mando es un sensor infrarrojo conectado a una generosa dosis de explosivo *Semtex*. Dispara al extintor para hacer visible los infrarrojos, arrástrate por debajo de los sensores y los esquivarás sin problemas. En el piso de arriba está el puente de mando y el primer jefe al que hacer frente.

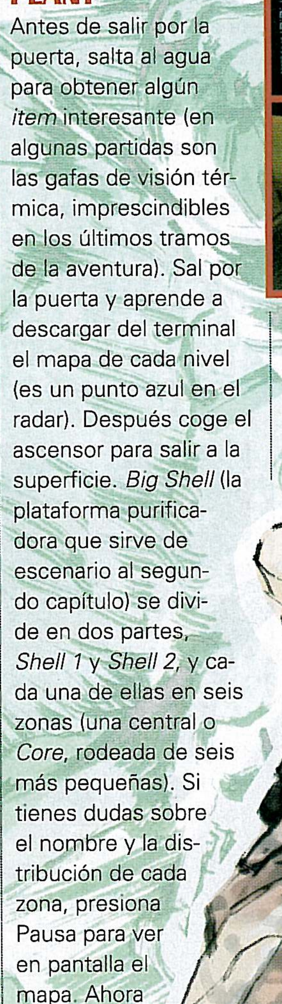
Jefazo:
Olga Gurlucovich.
La mejor forma de afrontar el primer gran duelo es optar por la vista en 1ª persona. A lo largo del reto, Olga utilizará elementos del escenario para hacértelo más difícil, como deslumbrarte con el foco o soltar la lona que cubre las cajas. Nada que no se pueda evitar con puntería.



LA BODEGA

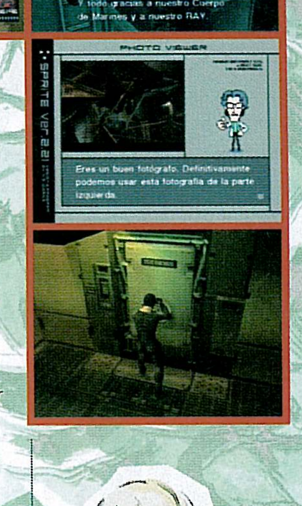
Con **Olga** fuera de combate, tu siguiente objetivo será llegar hasta la bodega del barco. Ahora cuentas con la pistola USP con la que matar directamente a los guardias y destruir las cámaras de vigilancia y los paneles que activan los explosivos *Sempex*.
Al otro extremo de la sala de motores encontrarás una estancia con varios armarios y un pasillo plagado de *Semtex* y sensores infrarrojos. Para neutralizarlos, súbete en el motor (esa caja rectangular cercana a los armarios) y dispara al primer panel (usa los prismáticos para localizarlo). Eso desactivará los primeros explosivos. Con mucho cuidado, adéntrate un poco en el pasillo y verás el segundo panel en la pared derecha. El último está bien escondido, en la pared izquierda.





EL DISCURSO DE JACKSON

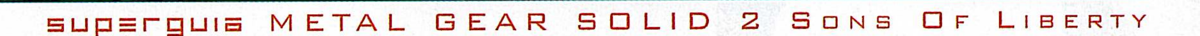
Tras superar un largo corredor y mantener el primer gran tiroteo con los soldados de **Gurlucovich**, llegarás a la bodega justo en el momento en que **Dolph Jackson** inicia un discurso ante sus tropas. Repta para evitar el campo de visión de los soldados y tras superar dos naves, llegarás a la bodega principal en la que verá a **Metal Gear Ray**.
Debes sacar cuatro fotos de **Ray**: desde los lados, de frente y una instantánea que muestre el sello de los Marines, lo que implicará definitivamente a este cuerpo con la fabricación del nuevo *Metal Gear*. Una vez hechas las fotos, descárgalas en el ordenador de la izquierda y sé testigo del final del capítulo.



CAPÍTULO 2: PLANT

Antes de salir por la puerta, salta al agua para obtener algún *item* interesante (en algunas partidas son las gafas de visión térmica, imprescindibles en los últimos tramos de la aventura). Sal por la puerta y aprende a descargar del terminal el mapa de cada nivel (es un punto azul en el radar). Después coge el ascensor para salir a la superficie. *Big Shell* (la plataforma purificadora que sirve de escenario al segundo capítulo) se divide en dos partes, *Shell 1* y *Shell 2*, y cada una de ellas en seis zonas (una central o *Core*, rodeada de seis más pequeñas). Si tienes dudas sobre el nombre y la distribución de cada zona, presiona Pausa para ver en pantalla el mapa. Ahora estás en *Strut A* (*Pump Facility*) de *Shell 1*. La valla metálica del noro- ▸



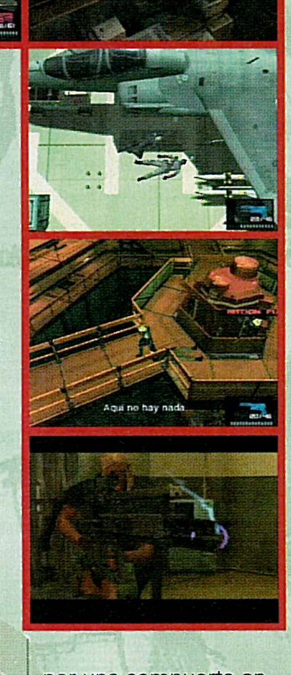


este está agujereada por abajo: arrástrate por el hueco y conecta el terminal. Recuerda este lugar porque volverás a él en más de una ocasión. Encamínate hacia la izquierda, en busca de *Strut F*, donde encontrarás la pistola de dardos tranquilizantes tras la única puerta a la que puedes acceder de momento. Con la pistola M9 en tu poder, vuelve sobre tus pasos hasta el *Strut A* y de allí a *Strut C* (*Dining Room*) pasando por *Strut B*. Por el camino encontrarás tres personajes que tendrán un papel determinante en la aventura, **Iroquois Pliskin**, **Vamp** y **Fortune**. En *Struc C* contactarás con **Peter Stillman**, un experto en explosivos que te suministrará la tarjeta de Nivel 1, un *spray* de nitrógeno líquido y una nueva misión: desactivar seis bombas colocadas por todo *Shell 1*. El sensor A te indicará en el radar la proximidad del C4, colocado por otro de los componentes de *Dead Cell*, **Fatman**.



LAS BOMBAS DE FATMAN

La primera de estas bombas está cerca, en el mismo *Strut C*, en el lavabo de la izquierda. Dirígete al espejo y mira hacia arriba. La segunda bomba la encontrarás en *Strut B*, en la misma sala en la que viste por primera vez a **Vamp** y **Pliskin**. Se esconde en la parte Norte, oculta por una puerta. Para encontrar la tercera bomba, visita la zona Sur del *Strut A* y verás un laberinto de tuberías, vigilado por un soldado y una cámara de seguridad. Neutraliza a ambos para poder llegar con tranquilidad a la parte central del laberinto de tuberías. Una pista: reptando por el suelo accederás a sitios que, a simple vista, parecen inaccesibles. En *Strut F* (*Warehouse*), concretamente en el patio central, hallarás la cuarta bomba. Descuélgate de la barandilla Oeste y podrás llegar hasta ella. Usa el mismo sistema para conseguir tu primera revista guarra (el mejor cebo para llamar la atención de los soldados). Antes de salir en busca de más explosivos, utiliza tu llave de Nivel 1 para acceder al terminal y conseguir el silenciador para la SOCOM. El quinto paquete explosivo se encuentra en la azotea de *Strut E* (*Material Distribution Facility*), justo debajo del *Harrier*. *Strut D* (*Sediment Pool*) es una de las zonas más complicadas a las que te tendrás que enfrentar. La bomba está al otro extremo, en los pasillos inferiores, oculta por una compuerta en el suelo. Lo mejor que puedes hacer es dejar inconsciente a todo soldado que se cruce en tu camino y arrojarles por la barandilla, sin perder tiempo, antes de que sus compañeros le echen en falta. Completa la vuelta y ve a *Strut*









METAL GEAR SOLID 2

C (*Dining room*). Coge el sensor B del interior de la despensa y corre a contrarreloj (tienes sólo 400 segundos hasta que detone una nueva bomba) hasta llegar al punto donde se inició este segundo capítulo. La bomba se oculta en *Strut A*, justo debajo del batiscafo suspendido



sobre el agua. Usa el sensor B para detectar su posición por el ruido. Al regresar al ascensor te espera una sorpresa.

Jefazo: Fortune.

Este personaje es inmune a los disparos, su cuerpo desvía automáticamente los proyectiles. Por tanto, tu misión (y no será fácil) será esquivar sus envites hasta que la providencia y Vamp hagan su aparición.



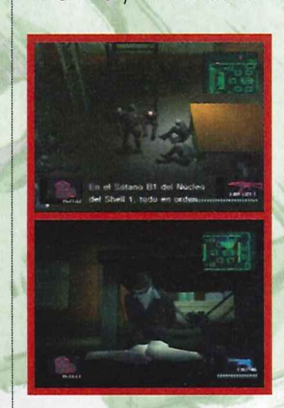
De nuevo, luchando contra el tiempo, trota lo más rápido que puedas hasta la azotea de *Strut E*, donde reposaba el *Harrier*. Una vez allí, lo que tendrás que hacer es desactivar la última bomba y enfrentarte al responsable de tanta traca y tanta explosión: **Fatman**.

Jefazo: Fatman.

A pesar de su peso, los patines imprimen a Fatman una velocidad sorprendente. Desactiva con el nitrógeno las bombas a medida que las vaya colocando y sacúdele unas cuantas patadas para detener sus carreritas. Una vez que Fatman esté de rodillas, apúntale a la cabeza y dispara. Unos cuantos impactos en la calva y será tuyo.

LA CRISIS DE LOS REHENES

El encuentro con el *ninja* te proporcionará un nuevo objetivo (encontrar a **Ames**, un agente secreto del gobierno), la tarjeta/llave de Nivel 2, un móvil y un disfraz con el que pasar inadvertido a ojos de los guardias. Para poder hacer tu camuflaje perfecto, debes complementar el uniforme de soldado con un rifle *AKS-74u*, de lo contrario no podrás pasar al interior de *Shell 1 Core*, donde tienen retenido a **Ames** y el resto de los rehenes. Localizar entre tanta gente al agente del gobierno no será fácil, pues necesitarás un micro direccional para descubrir el marcapasos que tiene instalado en el pecho. Usa la llave de Nivel 2 para entrar en distintas puertas de *Strut F* (*Warehouse*), tras las cuales encontrarás explosivo C-4, minas y los rifles de asalto *AKS-74u* y M4. Mucho



ojo, porque una de las habitaciones contiene trampas de *Semtex*. Completamente uniformado como un soldado, entra al *Core* por el único puente sano que queda (si recuerdas, el otro fue destruido por **Fortune** al principio de la aventura). Es esencial que te equipes con el rifle de asalto *AKS-74u* o se descubrirá tu disfraz. Toma el ascensor hasta el piso B2. Verás un laboratorio muy parecido al del primer *Metal Gear Solid*. Allí, encontrarás el micro direccional, entre un ejército de soldados y un simpático loro. Para superar con éxito el escáner de retina del piso B1 (la última barrera antes de los rehenes), no tendrás otro remedio que trincar del cuello al soldado que tengas más cerca y, sin matarlo, llevarle a rastras hasta el escáner. Usa el micro direccional para detectar el marcapasos de **Ames** (en cada partida sucesiva, la ubicación del agente del gobierno irá cambiando) y pulsa Triángulo para comenzar a hablar con él. Después, gracias al micro direccional, serás testigo de una interesante conversación entre **Revolver Ocelot** y un nuevo y misterioso personaje. A pesar de equiparte con el *AKS-74u*, **Revolver Ocelot** descubrirá tu disfraz, por lo que es mejor que pongas pies en polvorosa. ▶

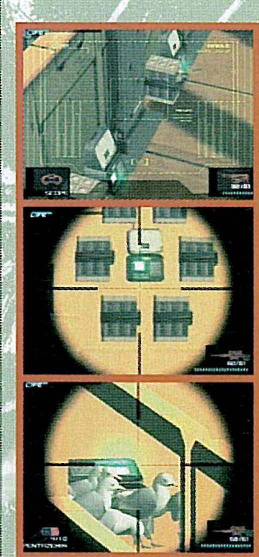


superguía

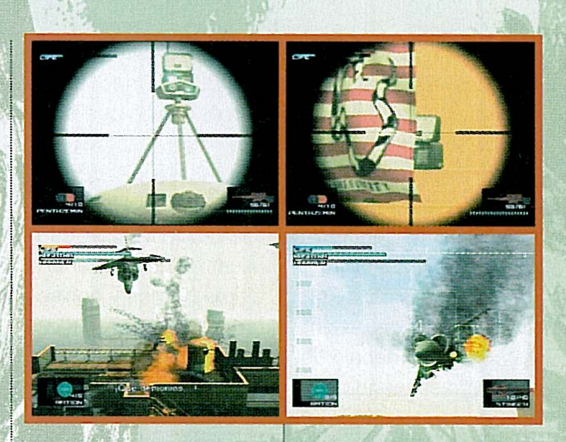
Le he pedido que me quite esto. Estoy herido. ¿no lo ves?

UN PUENTE CON SORPRESA INCLUIDA

En *Strut F* (*Warehouse*) te esperan tres nuevas puertas que ahora sí son accesibles gracias a la llave de Nivel 3 que te proporcionó **Ames**. En su interior encontrarás el lanzador de granadas RGB6, granadas de fragmentación, el rifle de francotirador PSG-1 y en la misma habitación hallarás oculto, en el interior de un túnel de ventilación, el rifle PSG-1T con el que disparar dardos tranquilizantes a gran distancia. Ya es hora de abandonar *Shell 1* por el *Shell 2*, por lo que tendrás que dirigirte al puente que une ambas estructuras. La puerta para acceder a él, protegida por una cerradura de Nivel 3 se encuentra al Norte de *Strut D* (*Sediment Pool*). Pero pasar al otro lado no será tarea fácil. **Fatman** hizo otras de las suyas sembrando el puente con *Semtex* y sensores infrarrojos. Destruir los paneles que los controlan requiere paciencia, pulso y mucha puntería. El primero de los paneles se encuentra sobre el marco de la puerta que acabas de atravesar. Detectarás otros dos nada más bajar las escaleras, fácilmente neutralizables con la SOCOM, igual que el de la columna de enfrente. Otro un poco más allá y dos al fondo, junto a la puerta y la pared Este. Los tres más difíciles de detectar son el que se esconde tras la bandera de *Sons Of Liberty*, el de la pared Este (un poco más al



Sur que el anterior) oculto por un montón de gaviotas y, por último, un panel depositado sobre un *Cypher* que sobrevuela todo el conjunto. Usa el PSG-1 combinado con el *pentazemin* (ya que así normalizarás tu pulso) para destruir los paneles



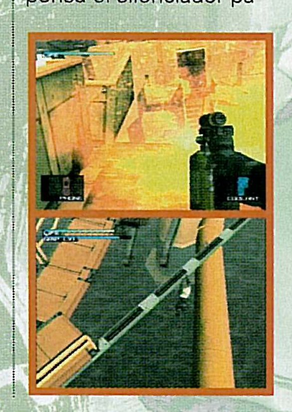
más lejanos y la SOCOM con los que están más cercanos.

Jefazo: El Harrier.

Un duelo que recuerda sospechosamente al enfrentamiento entre Solid Snake y el helicóptero de Liquid en el primer *MGS* de PSone. El *Stinger* que te ha arrojado Pliskin será tu arma para derribar al *Harrier*, que sigue un patrón de ataque bastante sencillo. Evita sobre todo los bombardeos masivos. Es en ese preciso momento cuando debes correr hacia la plataforma inferior. Mantenle en todo momento bajo la mirilla del lanzamisiles *Stinger* y no tengas piedad. Pliskin te suministrará todos los misiles que necesites.

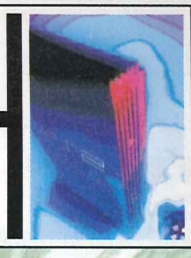
MÁS DIFÍCIL TODAVÍA... Y SIN RED

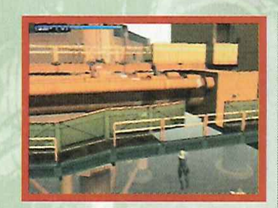
El duelo contra el *Harrier* ha destrozado completamente el puente. Usa el nitrógeno líquido para sofocar el fuego que tienes delante y recoge a toda velocidad la ración que pende del frágil puente de la izquierda. Hazlo deprisa o irás al fondo del océano junto con el resto de la estructura. Tu única oportunidad de llegar a *Shell 2* pasa por descolgarte por la débil viga de la derecha y saltar hacia el tubo inferior. Cuidado con resbalar con los excrementos de las gaviotas. Antes de llegar al final haz una patada de tijereta sobre el vacío para llegar al saliente de la izquierda. Tendrás como recompensa el silenciador pa-





METAL GEAR SOLID 2





ra el rifle de asalto AKS-74u. Las acrobacias no han hecho más que comenzar. Después de superar un puente que se desintegra bajo tus pies tendrás que volver a sortear el vacío mediante la patada de tijereta, descolgarte, neutralizar a los dos guardias, andar por una cornisa mínima y algo mucho peor...

SHELL CORE 2: EL CORAZÓN DE LA MISIÓN

Tras sufrir mil peripecias (y alguna que otra vejación por parte de un soldado de vejiga floja) llegarás por fin al complejo donde se encuentra prisionero el presidente. Despeja tu camino de *Cyphers* y entra en el área conocida como *Air Purification Room*. Los paralelismos con el primer *Metal Gear Solid* no acaban nunca. Aquí también te las verás con un suelo electrificado y la solución vuelve a ser la misma: conseguir un lanzamisiles *Nikita*. Para complicar aún más las cosas, el presidente está encerrado en la misma sala en la que se encuentra el generador que debes destruir con los *Nikita*. Localiza el terminal y baja en ascensor hasta B1. Demuestra tus habilidades como buceador y sumérgete entre los pasillos inundados para encontrar el lanzamisiles *Nikita*. Las manchas claras en el radar indican los puntos donde poder respirar y recuperar oxígeno antes de volver a sumergirte. Recoge las gafas de visión nocturna (una mera curiosidad, ya que no tienen ninguna utilidad en la aventura) y un poco más adelante, hallarás el lanzamisiles *Nikita*. Es



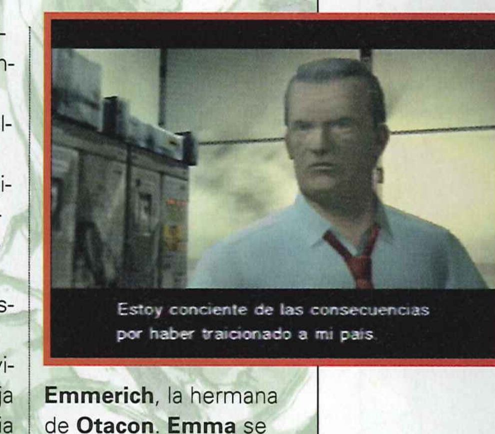


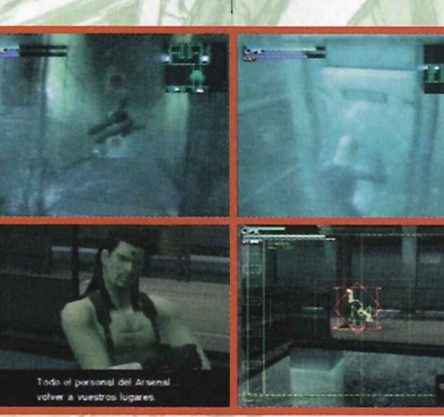


el momento de regresar a la planta de arriba y utilizar los misiles *Nikita* para liberar al presidente. Esta planta tiene más agujeros que un queso suizo y se te presentarán mil opciones y huecos por los que disparar los misiles. De entre todas ellas, la más válida y sencilla se oculta en la habitación con las dos cámaras de vigilancia con ametralladoras. La reconocerás fácilmente porque además de las cámaras, está casi a oscuras. Después de neutralizar la vigilancia, súbete a la caja y dispara un *Nikita* hacia el hueco. Controlar el misil entre los conductos de ventilación será fácil (sobre todo en comparación al primer *MGS*). Destruye el generador, procurando no impactar con el presidente, y desactivarás el suelo electrificado.

EL RESCATE DE EMMA

El presidente te habrá entregado una llave de Nivel 4 y un nuevo encargo, rescatar a **Emma Emmerich**, la hermana de **Otacon**. **Emma** se encuentra más allá de las estancias sumergidas, por lo que tendrás que volver a mojarte. Vigila tu nivel de oxígeno y pulsa Triángulo para abrir las compuertas que estén cerradas. En la superficie te espera un viejo conocido.





Jefazo: Vamp

La mecánica para acabar con este vampiro es tan sencilla como contundente. Arroja una granada de mano cuando Vamp se encuentre sumergido y usa los *Stinger* cuando salga a la superficie (las armas explosivas pueden des- ▶



truirle incluso si está bajo la protección del aura roja). Si te quedas sin misiles puedes intentar matarle con el AKS-74u, pero sólo cuando deje de mostrar el aura. Ten cuidado de no caer al agua o morirás instantáneamente.**

Para llegar hasta **Emma** tendrás que bucear un poco más. Antes de salir a la superficie investiga las distintas habitaciones que hay a lo largo del pasillo: encontrarás munición y el chaleco antibalas. **Emma** está escondida en el armario del centro, según bajas las escaleras. Antes de abrirlo, investiga los demás para conseguir unos cuantos *items*. Debes escoltar a **Emma** hasta el laboratorio, que visitaste cuando ibas disfrazado de soldado, donde estaba la jaula del loro. No será fácil, pues **Emma** siente un pánico irracional hacia el agua. Con ella agarrada a tu cuello tendrás que bucear a toda velocidad antes de que se asfixie. Es importantante que nunca agotes su barra de oxígeno, ya que aunque la saques al instante a respirar, en la próxima inmersión su barra descenderá el doble de rápido. Ya fuera del agua, utiliza el *spray* de nitrógeno líquido para limpiar el suelo de cucarachas (de lo contrario, **Emma** no querrá dar un paso más), despeja el camino de soldados y con ella de la mano (una droga le impide usar las piernas con normalidad), dirígete a *Strut L*. Sofoca el fuego con el *spray* de nitrógeno y usa la llave de Nivel 5 de **Emma** para abrir la puerta. Escóltala hasta llegar a un puente flotante sobre el mar, demasiado frágil para cruzarlo los dos juntos. Equípate con la gafas de infrarrojos y el rifle de francotirador PSG-1 y despeja el camino a **Emma** de minas, soldados y *cyphers* armados. Si necesitas ayuda con algún enemigo, llama por *Codec* a **Pliskin**, perdón, a **Solid Snake** y éste te echará una mano desde su posición.





Jefazo: Vamp.

Tenaz e indestructible como Rasputín, Vamp irrumpirá sorpresivamente para atemorizar a la pobre Emma. Tu única posibilidad es disparar a su cabeza, procurando no dar a la hermana de Otacon. No te preocupes por desperdiciar munición, tendrás toda la que necesitas.

EL SECRETO DE BIG SHELL

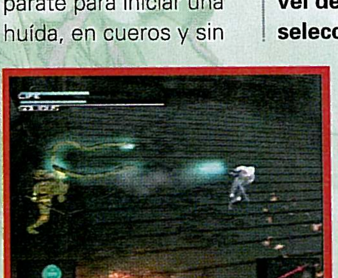
Te encuentras justo en la planta baja de *Strut E* (la sala de las cintas transportadoras). Tras la puerta marcada con el Nivel 5 encontrarás la cámara digital, con la que podrás hacer fotos y grabarlas en tu *Memory Card*. Es la única







pérdida de tiempo que podrás permitirte, ya que sólo dispones de 300 segundos hasta llegar a *Shell Core 1*, planta B2 y reunirte allí con **Emma**, **Solid Snake** y **Otacon**. Una avalancha de sucesos, algunos de ellos bastante dramáticos te esperan. Como resultado de todos ellos, te encontrarás en *Arsenal Gear*, desnudo, maniatado y sin arma alguna. Recoge la medicina del armario, la ración escondida bajo el tablero de control y prepárate para iniciar una huída, en cueros y sin armas, e intentando no ser descubierto por los soldados que patrullan la zona. Tu meta es llegar a la planta de arriba, concretamente a un pasillo situado en el Noreste. Si lo haces bien sólo tendrás que enfrentarte con el soldado que guarda ese pasillo. Llegarás a un corredor donde te reencontrarás con **Solid Snake**. El te proporcionará una nueva arma, la *katana*, y te devolverá todas tus pertenencias. Entrena con la *katana* y prepárate para afrontar el último tramo de la aventura.



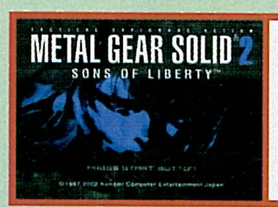
Jefazo: Metal Gear Ray.

Ni uno, ni dos, sino tres *Metal Gear Ray* te atacarán al unísono, sin darte un sólo segundo de descanso. Y tras destruir éstos, vendrán más. Su número dependerá del nivel de dificultad que seleccionaste al principio de la aventura. Hay diferentes tácticas para acabar con ellos, pero la más efectiva es mantenerlos a raya disparando con misiles *Stinger*, primero a una de sus piernas y luego a la cabeza. Usa las granadas *Chaff* para neutralizar los localizadores de sus misiles y evita los pisotones con patadas de tijereta, así podrás desplazarte más rápidamente que corriendo. Busca las raciones que surgirán en la parte central de la plataforma y aguanta lo que puedas.

Jefazo: Solidus Snake.

Mantente siempre en movimiento para esquivar sus ataques y una vez que los haya lanzado al aire, sacúdele una buena serie con la *katana*. Sus embestidas son letales pero previsibles: cuando veas que levanta las dos espadas, apártate. Evita la estela de fuego que desprende al deslizarse y si mantienes un buen ritmo de ataques le vencerás con facilidad. A un lado del tejado podrás encontrar una ración para aliviar un poco tu paupérrima barra de energia.

EXTRAS Y CURIOSIDADES



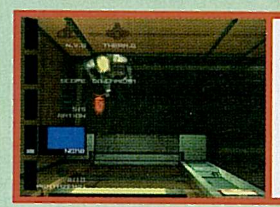
DISTINTA PANTALLA DE PRESENTACIÓN

Una vez que hayas finalizado el juego la primera vez, descubrirás una nueva pantalla de presentación (de color azul).



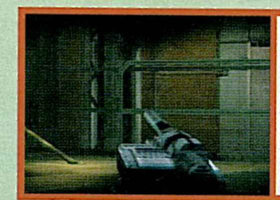
MEJORA TU CONDICIÓN FÍSICA

Descuélgate de una barandilla y realiza fondos (pulsa L2+R2) para mejorar tu resistencia. Por cada 100, subirás un nivel.



OJO CON LAS CUCARACHAS

Se pegan a las raciones y deterioran su poder curativo. Mantén pulsado L2 y presiona Arriba y Abajo para ahuyentarlas.



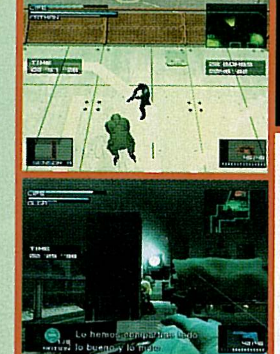
EL SOLDADO DIARREICO

Durante el diálogo entre **Revolver Ocelot** y **Solidus**, dirige el micro direccional hacia la izquierda y oirás cómo uno de los guardias tiene problemas en el WC.



CASTING THEATER

Uno de los dos grandes extras que disfrutarás una vez completado el juego con éxito. ¿No te gustaría ver algunas de las mejores secuencias de la aventura, protagonizadas por personajes tan singulares como una señora de 40 años, un oficinista o el **Solid Snake** del primer *MGS*?



BOSS SURVIVAL

El otro gran extra: un modo *Survival* en el que podrás elegir entre **Solid Snake** o **Raiden** y enfrentarte a todos los villanos del juego con una única barra de energía. Según el nivel de dificultad que hayas seleccionado disfrutarás o no de alguna ración diseminada por el escenario.



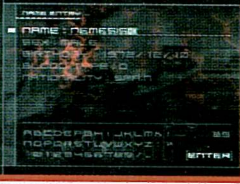
GAFAS PARA TODOS

Finaliza el juego dos veces y en la tercera ocasión verás a **Solid Snake** y **Raiden** lucir los últimos modelos de gafas de sol. **Raiden** no se las quita ni debajo del agua.



EL PROYECTOR INDISCRETO

Durante el discurso de **Jackson**, presiona Triángulo sobre el proyector doble. Si insistes en ello verás cómo la imagen del militar es sustituida por la de dos jovencitas.



TU CHAPA DE IDENTIFICACIÓN

Al inicio de la segunda parte (PLANT) te pedirán algunos datos personales. Son los que verás reflejados en la chapa de identificación que lleva **Raiden** al final del juego.



LLUVIA DORADA

En algunas partidas, no en todas, serás testigo de cómo un soldado descarga su vejiga justo sobre tu cabeza. Consejo para morbosos: poned la vista en primera persona.

ZAX
THE ALIEN HUNTER

CATEGORÍA: Acción

COMPATIBILIDAD CON WINDOWS XP

TOTALMENTE EN CASTELLANO

"...Hay mucha más diversión en 10 minutos de Zax que la que puedan tener la mayoría de los juegos de acción desde el principio hasta el final" [GameZone.com - 90%]

"...Si Reflexive Entertainment pretendía crear una adictiva combinación de géneros, realmente tenemos que reconocer que lo han conseguido" [PC Power Play - 72]

"...En el diseño de Zax destaca sobre todo un elemento de vital importancia en el diseño de cualquier juego: acción trepidante" [GameSpot.com - 8.2]

PVP 17,99 €





Acción non-stop sumamente adictiva • Más de 100 trepidantes mapas • 7 tipos de escenarios diferentes • Fantásticos efectos especiales • Constantes mejoras del armamento durante toda la aventura • Ingentes cantidades de robots para aniquilar • Los acertijos, las trampas y los trucos son constantes y ponen a prueba la habilidad del jugador • Con disponibilidad de opción multijugador en red local o vía Internet (www.hastajuego.com).

www.zetamultimedia.com
www.jowood.com
www.zax-game.com







DE VENTA EN:





DRAKAN



Invencibilidad

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Cuadrado e Izquierda durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

Subir un nivel

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba durante el juego.

SPLASHDOWN





Código Maestro

Accede a la pantalla de trucos. Para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, entra en el menú de opciones, mantén R2 pulsado y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo.

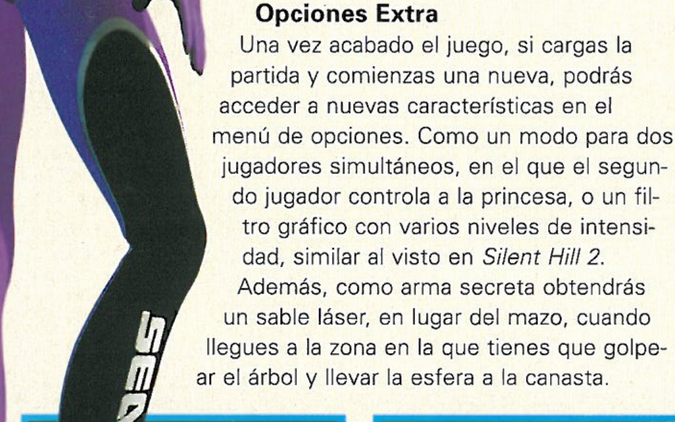
Circuitos

Introduce «Passport» como código (respetando las mayúsculas y minúsculas) para disfrutar de todos los circuitos.

ICO

Opciones Extra

Una vez acabado el juego, si cargas la partida y comienzas una nueva, podrás acceder a nuevas características en el menú de opciones. Como un modo para dos jugadores simultáneos, en el que el segundo jugador controla a la princesa, o un filtro gráfico con varios niveles de intensidad, similar al visto en *Silent Hill 2*. Además, como arma secreta obtendrás un sable láser, en lugar del mazo, cuando llegues a la zona en la que tienes que golpear el árbol y llevar la esfera a la canasta.

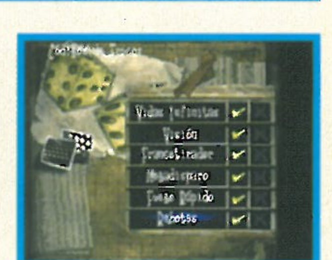




Ico encierra una gran cantidad de sorpresas para los que se atrevan a repetir la aventura del chico con cuernos.

EVIL TWIN





Vidas infinitas

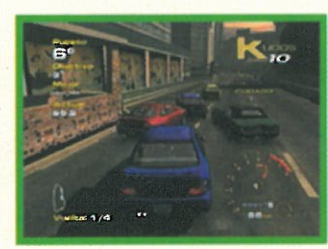
En el menú de trucos que aparece en la pantalla de presentación, selecciona la opción de vidas infinitas e introduce como código X, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo para activarla.

Megadisparo

Del mismo modo que en el truco anterior, accede al menú de Secretos desde la pantalla de presentación del juego y selecciona el truco llamado «Megadisparo». Para hacerlo efectivo en el juego introduce Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X. Se marcará la opción correspondiente en el menú de la derecha de la pantalla. Ahora **Cyprien** disparará proyectiles mucho más destructivos.

supertrucos

PROJECT GOTHAM




Todos los coches y circuitos
Para realizar este truco comienza una nueva partida desde el menú principal. Elige crear un nuevo piloto. Selecciona la configuración de casco que desees y, cuando introduzcas el nombre del piloto que aparecerá en tu matrícula, elige «Nosliw» (respetando las mayúsculas y minúsculas). Entra en el menú de selección de vehículo y comprobarás que todas las carrocerías están disponibles desde el principio.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE




Dinero extra
Si quieres gozar de una cuenta corriente más lustrosa que la de las **Koplovitz**, en el menú de Opciones del juego mantén presionados L+R y pulsa X cuatro veces. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

Jugar por la noche
Para que todo **Springfield** quede a oscuras, como en el truco anterior, desde el menú de Opciones mantén presionados L+R y pulsa A cuatro veces. De nuevo un sonido te informará de la activación del truco.

Personajes planos
En el menú de Opciones mantén pulsados L+R y presiona B cuatro veces. Los personajes serán de cartón.

AMPED




Selección de nivel
En el menú principal del juego escoge Opciones, y luego Trucos (Cheats). Aparecerá un teclado donde debes introducir «GimmeGimme», teniendo cuidado con las mayúsculas y minúsculas. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.

Saltos perfectos
En el mismo lugar que el truco anterior, esta vez introduce como código «StickiT» (respetando mayúsculas y minúsculas). Un sonido te confirmará la activación.



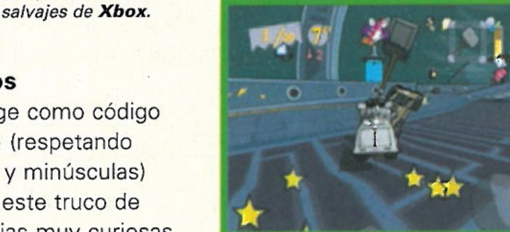
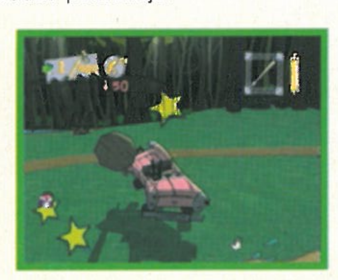
*Con este conjunto de trucos podrás sacarle el máximo partido a uno de los juego más salvajes de **Xbox**.*

Súper giros
Esta vez elige como código «WhirlyGig» (respetando mayúsculas y minúsculas) para activar este truco de consecuencias muy curiosas.

CEL DAMAGE

Todos los circuitos, vehículos y modos
Introduce como nombre «ENCHILADA!» cuando estés creando un nuevo personaje. De este modo, tendrás disponible todo el juego desde el comienzo de tu partida.

Invencibilidad
Si quieres que a tu personaje no le afecten los ataques de tus rivales ni las trampas de los escenarios, elige como nombre «CODY» a la hora de crear un nuevo personaje.

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

02> ICO
Aventura ■ Sony C.E.

03> Maximo
Arcade ■ Capcom

04> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

05> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

06> Devil May Cry
Aventura ■ Capcom

07> Moto GP2
Deportivo ■ Sony C.E.

08> Max Payne
Shoot'em-up ■ Proein

09> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

10> Drakan
Aventura ■ Sony C.E.

PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

03> Syphon Filter 3
Acción ■ Sony C.E.

04> Castlevania Chronicles
Aventura ■ Konami

05> Monstruos S.A.
Plataformas ■ Sony C.E.

06> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

07> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

08> Mega Man X6
Plataformas ■ Capcom

09> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

DREAMCAST

01> Shenmue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega Sports

03> Headhunter
Aventura ■ Sega

04> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega Sports

05> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

GAME BOY ADVANCE

01> Sonic Advance
Plataformas ■ Sega

02> Wario Land 4
Plataformas ■ Nintendo

03> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

04> Advance Wars
Estrategia ■ Nintendo

05> Asterix & Obelix
Beat'em-up ■ Infogrames

GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda: Oracle of Seasons
Aventura RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda: Oracle of Ages
Aventura RPG ■ Nintendo

03> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
RPG ■ EA Games

05> The Fish Files
Aventura Gráfica ■ Cryo

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Dead or Alive 3
Beat'em-up ■ Microsoft

03> Project Gotham
Conducción ■ Microsoft

04> Munch's Oddysee
Aventura ■ Microsoft

05> Jet Set Radio Future
Arcade ■ Sega-Infogrames

NINTENDO 64

JAPÓN

01> Virtua Fighter 4
Beat'em-up ■ Sega PS2

02> W.S. Winning Eleven V F. Edition
Deportivo ■ Konami PS2

03> Xenosaga
RPG ■ Namco PS2

04> Grandia Xtreme
RPG ■ Enix PS2

05> Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo GBA


SuperReserva
Xbox en
Centro MAIL
CENTRO MAIL
XBOX
¡¡Reserva ya
tu Xbox en
Centro MAIL
antes del 14 de marzo
y llévate nuestro
TALONARIO EXCLUSIVO!!
PVP 479 euros
Valorado en más de 100 €
Talonario XBOX
3 Euros DESCUENTO
en tu SEGUNDO CONTROLLER
5 Euros DESCUENTO
en tu HALO Combat Evolved
¡ESTA CAMISETA DE REGALO!
Esta es una promoción exclusiva de Centro MAIL y limitada hasta la fecha de lanzamiento de la consola XBox, el 14 de Marzo de 2002.
¡Corre a tu tienda Centro MAIL y reserva tu XBox ya o no conseguirás tu Talonario!
Cada Talonario incluye:
1. Camiseta Xbox de Regalo.
2. Descuentos de 5 Euros en más de 25 juegos y descuentos especiales en los accesorios para tu XBox.
3. Oferta especial de suscripción a la revista oficial XBox con más de 25 Euros de ahorro y una gorra exclusiva de Regalo.
4. Sorteo de una Consola XBox y 10 packs de juegos cada uno.
5. 10 bonos de alquiler gratuitos para cualquier juego de XBox.
¡Ventajas por valor de más de 100 Euros!
¡Consíguelo ya!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Consulta nuestras fórmulas especiales de financiación.

CENTRO MAIL

Expertos en informática



PLAYSTATION PS ONE — 119,95



PLAYSTATION PS ONE + MONSTRUOS, S.A. — 139,95



PLAYSTATION PS ONE + HARRY POTTER — 142,95

PS One



- CARRY MATE — 26,95
- CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — 24,95
- MALETIN DONE PS ONE — 23,95
- MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. — 17,95
- MEMORY CARD SONY PS ONE — 11,95
- TARJ. MEMORIA Centro MAIL 4 Mb. GRIS — 19,95
- VOL. FERRARI CHALLENGE RACING WHEEL — 29,95





- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGTHMARE — 39,95
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 29,95
- BLADE — 14,95
- CHASE THE EXPRESS — 22,95
- COLIN McRAE RALLY 2 — 26,95
- COOL BOARDERS 4 — 22,95
- CUBIX: ROBOTS FOR EVEYONE — 17,95







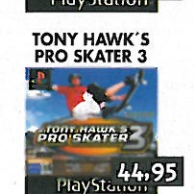
- DESTRUCTION DERBY RAW — 22,95
- DIGIMON WORLD — 49,95
- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 22,95
- FIFA FOOTBALL 2002 — 44,95
- FINAL FANTASY VI + DEMO F. FANTASY X PS2 — 15,95
- FINAL FANTASY IX — 29,95
- HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL — 44,95







- MANAGER DE LIGA 2002 — 37,95
- MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — 22,95
- MEGAMAN X6 — 24,95
- MONSTRUOS S.A. ISLA DE LOS SUSTOS — 39,95
- NBA LIVE 2002 — 44,95
- ONE PIECE MANSION — 29,95
- PETER PAN: LA L. DE NUNCA JAMAS — cons.

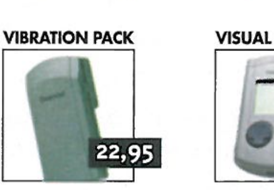
- PRO EVOLUTION SOCCER — 44,95
- SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO — 37,95
- SYPHON FILTER 3 — 37,95
- TONY HAWK´S PRO SKATER 3 — 44,95
- TOY STORY RACER — 14,95
- VAGRANT STORY — 29,95
- WINNIE THE POOH: ¡VEN A LA FIESTA! — 22,95

Dreamcast



CONSOLA DREAMCAST — 119,95




- CONTROL PAD PERFORM. ASTROPAD + TREMOR PAK — 23,95
- CONTROLLER — 27,95
- KEYBOARD (TECLADO) — 17,95
- VIBRATION PACK — 22,95
- VISUAL MEMORY — 26,95








- 90 MINUTOS — 39,95
- CRAZY TAXI — 29,95
- CRAZY TAXI 2 — 39,95
- DINO CRISIS — 22,95
- FERRARI 355 CHALLENGE — 23,95
- METROPOLIS STREET RACER — 29,95
- RESIDENT EVIL 3 — 22,95








- SEGA RALLY 2 — 22,95
- SHENMUE — 39,95
- SHENMUE II — 39,95
- SONY ADVENTURE — 22,95
- SPIDER-MAN — 11,95
- TONY HAWK´S PRO SKATER 2 — 11,95
- VIRTUA TENNIS 2 — 39,95

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de marzo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.



CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

PLAYSTATION 2



64,95







PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

339,95 — A LA VENTA EL 20 DE MARZO

DVD REMOTE STEPS



17,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



39,95

VOL. THRUSTMASTER FERRARI CHALLENGE



29,95

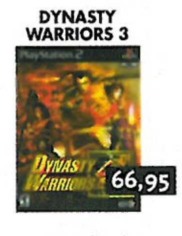


PLAYSTATION 2 + CRAZY TAXI

319,95

ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO — 59,95

DYNASTY WARRIORS 3



GIANTS: CITIZEN KABUTO



HEADHUNTER



INTERNATIONAL WINTER SPORT



MAX PAYNE



MAXIMO



MONSTRUOS, S.A. ISLA DE LOS SUSTOS



MOTO GP 2



RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VER.



STATE OF EMERGENCY



64,95

TIME CRISIS + PISTOLA G-CON2





PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2

339,95



CRAZY TAXI



DEAD OR ALIVE 2



DYNASTY WARRIORS 2





GRAN TURISMO 3: A-SPEC



29,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



FIFA 2001



FORMULA ONE 2001



MOTO GP — 39,95

ORPHEN: SCION OF SORCERY — 19,95

SILPHEED



SUPER BUST-A-MOVE



TEKKEN TAG TOURNAMENT





COMPRA SHADOWMAN 2: SECOND COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

PlayStation 2

CENTRO MAIL

Expertos en informática





COMPRA YA
TU GAME BOY ADVANCE
Y LLÉVATE DE REGALO
UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

- ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO — 22,95
- BATERÍA REC + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER — 9,95
- BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 11,95
- GAME LINK CABLE — 12,95
- LIGHT CRADLE LOGIC 3 — 17,95
- MALETÍN BATMAN DOMINA — 23,95
- PACK 5 ACESORY PACK THRUSTMASTER — 22,95
- X-PLORE X ADVANCE BLAZE — 34,95

GB Advance
















- ADVANCE WARS — 44,95
- ASTÉRIX & OBÉLIX PAF POR TUTATIS — 54,95
- CASPER — 49,95
- CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE — 49,95
- DARK ARENA — 59,95
- DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX — 59,95
- ECKS vs SEVER — 54,95
- FINAL FIGHT ONE — 49,95
- FROGGER´S ADV. TEMPLE OF THE FROG — 53,95
- GRADIUS ADVANCE — 53,95
- GRAND THEFT AUTO 3 — 59,95
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 49,95
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER — 53,95
- INTERNATIONAL WINTER SPORTS — 56,95
- JURASSIC PARK III: DINO ATTACK — 56,95
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — 41,95
- MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 54,95
- MORTAL KOMBAT — 49,95
- MOTO GP — 59,95
- NBA JAM 2002 — 59,95
- SALT LAKE 2002 — 49,95
- SPYRO SEASON OF ICE — 49,95
- STAR WARS: JEDI POWER BATTLES — 59,95
- SUPER MARIO ADVANCE — 41,95
- SUPER NENAS: M. JOJO EL LADRÓN DE JOYAS — 54,95
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL — 49,95
- SONIC ADVANCE — 54,95
- TEKKEN ADVANCE — 54,95
- TOM Y JERRY: EL ANILLO MÁGICO — 49,95
- VIRTUAL KASPAROV — 49,95
- WARIOLAND 4 — 41,95
- X GAMES SNOWBOARDING — 56,95

GB Color









- GAME BOY COLOR — 79,95
- GAME BOY COLOR ED. ESPECIAL POKÉMON — 79,95
- BLADE — 17,95
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 37,95
- MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 39,95
- POKÉMON CRISTAL — 39,95
- POKÉMON ORO — 39,95
- POKÉMON PLATA — 39,95
- RESIDENT EVIL GAIDEN — 37,95
- SHREK — 37,95
- THE FISH FILES — 35,95
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 34,95
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS — 34,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — 17,95

N 64




- N 64 NEW MARIO PAK — 112,95
- BANJOO-TOOIE — 71,95
- EXCITEBIKE 64 — 56,95
- PERFECT DARK — 62,95
- POKÉMON SNAP — 29,95
- POKÉMON STADIUM 2 — 67,95

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo de 2002.

Informática y videojuegos

Nuestras tiendas



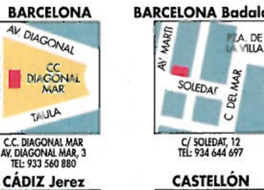
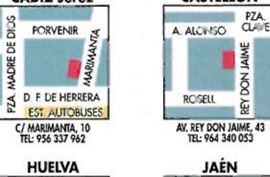
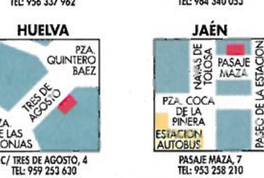




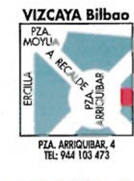


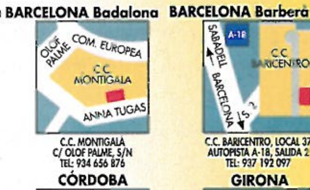













A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago – C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz – C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N. TEL: 965 246 951

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VIA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCION S/N. TEL: 933 608 174

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

BARCELONA – C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME, S/N. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallès – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARO PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CÓRDOBA – C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n. TEL: 957 468 076

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERÍA, 10. TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION. TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

JAÉN – PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 987 429 430

MADRID – C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N. TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MADRID Villalba – C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379

MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA – C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMON Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N. TEL: 954 915 604

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

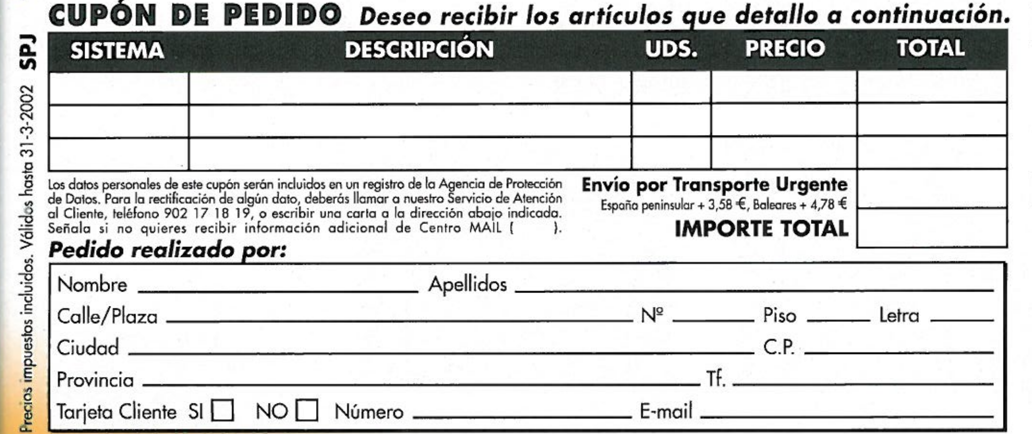
VALENCIA Torrent – C/ VICENTE BLASCO IBAÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENIS, 6. TEL: 976 536 156

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

SPJ Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-3-2002



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

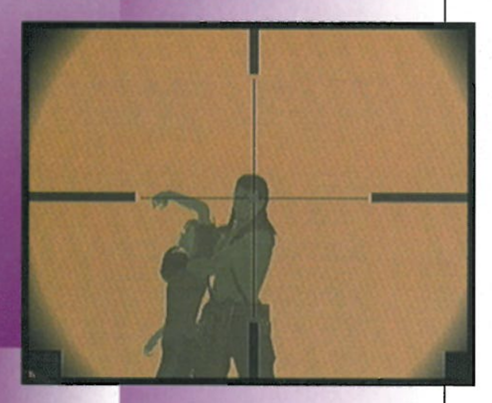
Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID



CARTA DEL MES

«Por un puñado de dÓlares»

▪ Empiezo a sentir tristeza ante la dejadez de los que dirigen **Konami**, y es que son ya muchas ocasiones desperdiciadas para convertirse en líderes absolutos en la creación de juegos. Cuando hasta el más insignificante de los juegos para cualquier plataforma está perfectamente doblado al castellano, ellos se empeñan en dejar



las voces en inglés al juego más completo de la historia. *MGS 2* seguirá siendo un juegazo, pero carecerá de la chispa de la entrega de **PSone**. Y si hablamos de la serie *ISS*, ya es para llorar. Saben perfectamente que tienen que hacer para arrasar a los *FIFA*: pagar por los derechos de las principales ligas y por unos comentaristas medianamente buenos. Y todo esto a consecuencia del maldito dinero.

William (vía e-mail).

Gafas Eye Trek

Jacobo Gracía Blanco (Marbella)

*Saludos **Doc** & Company. Mis preguntas:*

▪ *¿Llegarán a **España** las gafas de realidad virtual Eye Trek para **PS2** de **Olympus**?*

▪ *¿Es cierto que cuestan sólo 25 Euros?*

▪ ***Llegarán en breve al mercado español y, además, de forma oficial a través de Sony.***

▪ ***Por desgracia, no es cierto. Su precio rondará los 480 Euros (80.000 Ptas.).***

The Getaway

Abel Granados (vía e-mail)

*Hola **Doc**. ¿Qué tal? Aquí van unas cuantas de preguntas:*

▪ *¿Podré conectarme a **Internet** con cualquier módem USB desde mi **PS2**?*

▪ *¿Cuándo saldrá al mercado español **The Getaway**?*

▪ *¿Cuándo saldrá **Final Fantasy X** en **España**? ¿estará doblado al castellano?*

▪ *¿Que juegos, que saldrán durante este año 2002, me recomiendas que compre?*

▪ ***Todo depende de las posibilidades que los programadores le den al programa con el que usarlo. Con Tony Hawk 3, puedes conectarte a Internet con un módem USB o un adaptador LAN USB.***

▪ ***Este título sigue retrasándose. Saldrá después del verano.***

▪ ***Antes del verano lo tendremos en las tiendas. Pese al tiempo transcurrido entre la versión japonesa y la europea, FFX mantendrá el sobresaliente doblaje de la versión USA.***

▪ ***Tekken 4, VF 4, Stuntman, Final Fantasy X, MGS2.***

Final Fantasy en PC

Alejandro José Jiménez López (vía e-mail)

Hola, ¿qué tal?. Mis preguntas son:

▪ *¿Saldrá para **PC Final Fantasy IX**?*

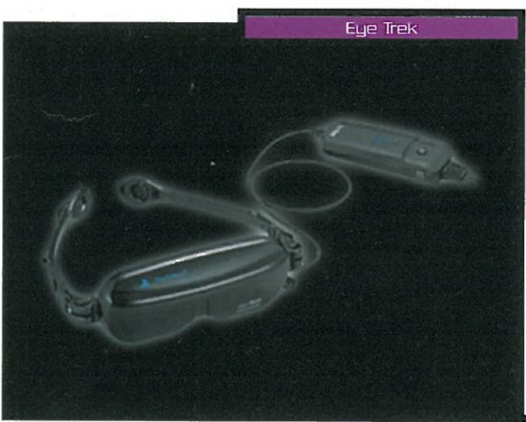
▪ *Si lo llega a hacer ¿cuándo será?*

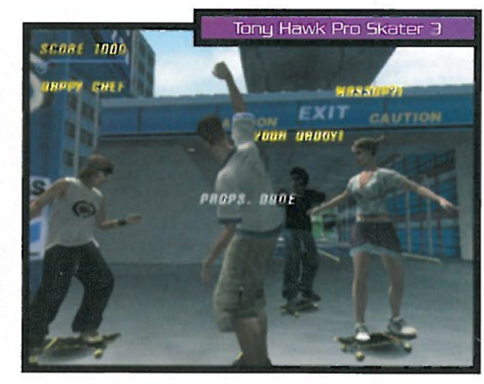
▪ *¿Saldrá **Final Fantasy X** para **PC**?*

▪ ***Sería de esperar, ya que han salido las dos entregas anteriores, aunque, a estas alturas, no parece muy probable.***

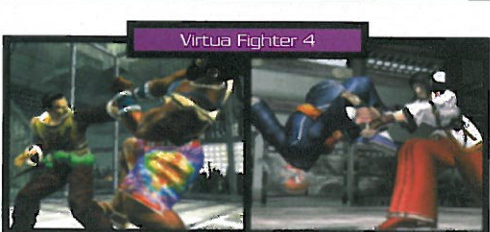
▪ ***En el hipotético caso de que se decidan a programarlo, no creo que salga después del año 2002.***

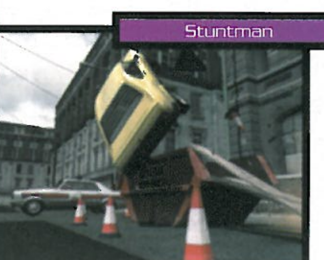
▪ ***Todavía no hay nada confirmado, pero parece que el próximo Final Fantasy que aparecerá en PC podría ser FFXI o FFXII, debido a sus posibilidades on-line.***

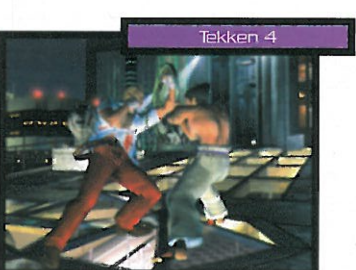

Eye Trek


Tony Hawk Pro Skater 3

*Aunque **Sony** no ha puesto a la venta aún su módem en **España**, **Neversoft** se las arregló para incluir un modo on-line en su **Tony Hawk 3**. Eso sí, hará falta un periférico del modelo indicado en el manual del juego, pues de lo contrario no podremos jugar a través de **Internet**.*


Virtua Fighter 4


Stuntman


Tekken 4

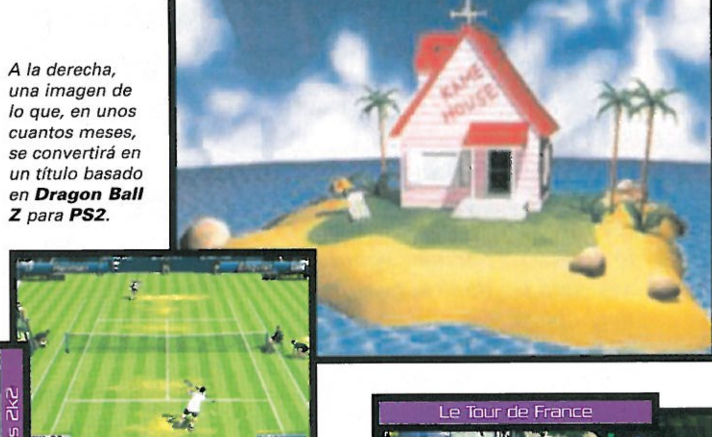
Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc

TERMÓMETRO

CALIENTE. La nueva generación de *beat'em-up* 3D que se avecina para **PS2** y **Xbox**.

TEMPLADO. Finalmente, ni *FFX* ni *Metal Gear Solid 2* llegarán doblados al castellano.

FRÍO. ¿Qué ha pasado con la pantalla LCD oficial para **PSone**?



*A la derecha, una imagen de lo que, en unos cuantos meses, se convertirá en un título basado en **Dragon Ball Z** para **PS2**.*

Virtua Tennis 2k2

Le Tour de France

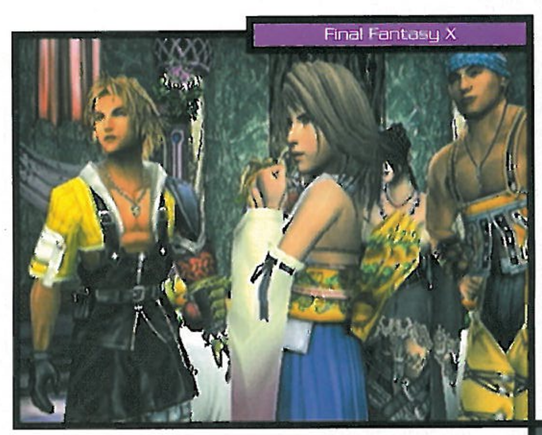
Dragon Ball en PS2

José Miguel (vía e-mail)

Hola; quería que me resolviéseis unas dudas:

- *¿Hay algo de cierto sobre un juego de **Dragon Ball** para **PS2**?*
- *¿Para cuándo **Tennis 2k2** para **PlayStation 2**? ¿Será como el de **Dreamcast**?*
- *Vi la preview en la revista oficial **PlayStation 2** del juego Tour de Francia ¿Es bueno?*

- ***Sí, Infogrames está trabajando en este título tanto para PS2 como para GC y Xbox.***
- ***Su salida parece confirmada en Japón para el mes de marzo. De su lanzamiento en España no se sabe nada. Será igual o mejor que el de DC.***
- ***Si te gusta el ciclismo, te va a encantar, de lo contrario, su calidad general lo salva de la quema y lo convierte en un buen juego.***



*El esperado **FFX** para **PlayStation 2** llegará a nuestro país traducido, pero no doblado, al igual que Metal Gear Solid 2.*



Final Fantasy VII (PC)





GOLFOMENSAJES

Nico & Seba. Pues sí, sois la peor pesadilla... pero de vosotros mismos, porque resulta patético saber que esas personas que contempláis cada mañana en el espejo sois vosotros mismos. Yo que vosotros optaría por la ingesta crónica de cianuro de colza o por el retiro espiritual a la Antártida, ideal para fracasados y exorcizados irrecuperables.

@ustin Flowers. La idea del Press Start con lo de *El Señor de los Anillos* ya la habían contemplado estos necios, y seguramente se haga el mes que viene. De momento tendrás que conformarte con lo de Operación Super Juegos, que hay que reconocer que tiene más actualidad. Pues venga @ustin, a mejorarse de las almorranas y del resto de maldades que te pasan.

Y al resto de necios... Ya os vale... Últimamente vuestras cartas son aburridas, sin ningún ataque personal gratuito... ¡Quiero más caña!

Adolfo, el payaso sin redención conocida

Adolfo Pérez, Madrid

Hola Golferas, ¿has sido bueno?

Pues tu hermana no se me quejó demasiado. Me hizo la ola cuando me iba...

*Últimamente no paro. Sigo compartiendo piso con el **Yeti**. Me sigue saqueando el frigorífico, se tira unos cuescos de impresión.*

Amigo Adolfo... Tu vida sexual con el Yeti me repugna. Yo lo que creo que saquea es tu intestino. Lo raro es que no salgáis en un reportaje de la 2, más que en los reportajes cutres que protagonizáis en los «reality chows» esos.

*Igual se presenta a la segunda edición de **Operación Triunfo**.*

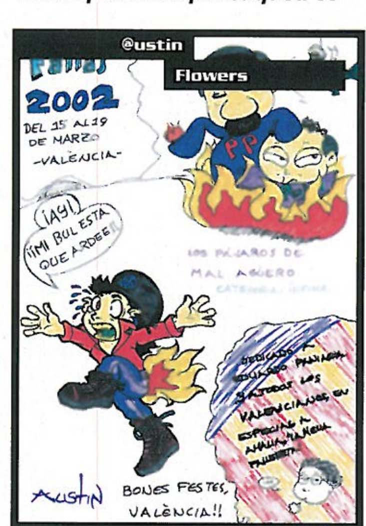
Pues si en vez de a cantantes lo dedican a pústulas supurosas, será sin duda el favorito del público.

¿Qué cualidades musicales tenéis los miembros de la redacción? ¿Tocáis algún instrumento?

Me lo pones a huevo (nunca mejor dicho), pero no voy a responderte lo que imaginas....

*Por último... ¿los juegos de **Game Cube** serán compatibles con los de **Game Boy Advance**?*

No, serán compatibles con la centralita que controla los airbags de tu monopatín.



*Para que veas cómo me tiro el rollo, **@ustin**. Tu homenaje fallero queda plasmado. Y ya sabes... «si en fallas no ... es que eres gil...».*

Laura Pérez Seguer

*Es que no podemos vivir sin ella. Menos mal que ha vuelto al redil y **Laurita** nos vuelve a regalar sus dibujos. Como siempre, una pasada.*



*Gracias a que no me falla ningún mes, dispongo de gran cantidad de dibujillos del maestro **Paniagua** para los próximos números.*



1. **Antonio López**
   El Robin Judías Pintas de EA Sports
2. **Óscar del Moral**
   El nuevo desplegable de Zero
3. **Dark Daw**
   Por no responder los emails
4. **@ustin**
   El macarra fallero en momentos bajos
5. **Paniagua & Pérez Seguer**
   El «matrimoño» de artistas



*La simpar **Ana** se vuelve a acordar de nosotros, esta vez con un dibujillo del tema más recurrente por todos vosotros, mis amados necios dibujantes: la saga Final Fantasy.*

Emociones a flor de piel con CNR



Descubre en nuestro número de marzo cómo conseguir el autocontrol emocional para que los sentimientos no te desborden. Aprende a sacarles el máximo partido y conoce las claves para dominarlos. Es sólo cuestión de aprendizaje. Conoce también los nuevos métodos anticonceptivos, más cómodos, más eficaces, con nuevas vías de administración y las últimas investigaciones respecto al tema. Analizamos también hasta qué punto son efectivas las protestas ciudadanas y las que se están desarrollando sobre este tema y las más recientes manifestaciones antiglobalización. Te mostramos cómo viven los swingers, personas partidarias del intercambio de parejas en sus relaciones sexuales. Desvelamos todas las claves y normas de esta comunidad y explicamos cómo actuar en un primer encuentro. Si lo tuyo es la música y quieres grabar un disco sin pasar por una academia de televisión, te ofrecemos toda la información al respecto. Te adentramos en un mundo donde las cosas no son fáciles, pero tampoco imposibles. Además, navegamos por la red para conocer las estrategias de guerra cibernéticas que pueden acabar desestabilizando a todo un país. Y si tu interés se centra en la automoción, te enseñamos los coches más veloces del momento. Pero no olvides también pasar por las páginas sobre bicicoches del momento. Ve a buscar tu CNR ya al quiosco.

Demo jugable exclusiva y Guía completa de MGS2

Es el juego del momento, el más deseado por todos los usuarios de PlayStation 2. La obra cumbre del genial Hideo Kojima llega ya a las tiendas y PlayStation 2 Revista Oficial te da la oportunidad de jugar antes que nadie con Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty. En el número de marzo encontrarás una extensa demo jugable que permitirá disfrutar con el que está llamado a ser juego del año en PS2. Y por si esto fuera poco, en el interior de la revista encontrarás la mejor y más completa guía del juego, en la que descubrirás las pistas y todos los secretos de MGS. Os presentamos otros dos títulos que darán que hablar: Final Fantasy X y Virtua Fighter 4. Y, por supuesto, reviews de los lanzamientos del mes, con mención especial a ICO, y todas las novedades tecnológicas, musicales y cinematográficas en formato DVD. Como cada mes, junto con la revista, un extraordinario DVD ROM con 7 demos jugables. Revista + DVD ROM por sólo 6 Euros.

Este mes PC Plus viene cargado de novedades

Presentamos una comparativa de equipos que integran procesadores Pentium 4 a 2'2 GHz y otras tres comparativas dedicadas a las tarjetas gráficas más rápidas del mercado, los escáneres que ofrecen el mayor rendimiento y las mejores soluciones de software antivirus. Podrás conocer cómo optimizar el PC y la oferta de e-Learning (formación a través de nuevas tecnologías) que hay en el mercado gracias a dos informes. En la sección Hard & Soft hallarás analizados productos tan interesantes como la nueva MSI GeForce 4 MX 440, Macromedia ColdFusion Studio 5 y Microsoft Visual Studio NET. Y de regalo, dos SuperCD con el mejor software completo y de evaluación: una selección de antivirus y actualizaciones, Microsoft Reader con cinco libros, juegos completos DiftZone, Q-Lat 2 Hornado y Egoboo y demos jugables de Return to Castle Wolfenstein (con un nivel inédito en la versión completa), Nascar Seasons 2002 y Medal of Honor: Allied Assault. Encontrarás mIRC 6.0, el Service Pack 2 para Internet Explorer 5 y 5.5, además de la versión 6 del navegador, Opera 6.01, DirectX 8.1, Netscape 6.2.1...









Premios IGDA. La International Game Developers Association ha hecho publicas las candidaturas a sus premios *Game Developers Choice* (GDC). Los nominados a mejor juego del año son: *Black & White de Lionhead Studios* (PC), *Grand Theft Auto III* de **DMA Design** (PS2), *Halo: Combat Evolved* de *Bungie* (**Xbox**), *Ico* de **SCE** (PS2) y *Max Payne* de **Remedy Entertainment** (PC). La entrega de los galardones tendrá lugar del 19 al 23 de marzo en **San José, California**.


*Halo, para **Xbox**, es uno de los títulos que más nominaciones atesora, entre ellas las de Juego del Año.*



Novedades PS2. En una reciente rueda de prensa, **Sony** ha anunciado una amplia lista de lanzamientos para el verano y otoño de este año. Algunos de los más interesantes son: *Virtua Tennis 2* (**Sega**), *Pride* (**Capcom**), *Clock Tower 3* (*Capcom*), *The Lord of the Rings* (**EA Square**), *Harry Potter & The Secret Room* (*EA Square*), *Tales of Eternia II* (**Namco**), *Star Ocean 3* (**Enix**), *Time Crisis 3* (**Namco**), *Arc The Lad: Spirits of the Dead Dusk* (**Sony**), *Moto GP3* (**Namco**), *Genso Suikoden III* (**Konami**). Ademas se anuncio la puesta en marcha del servicio de Banda Ancha en **Japón** el proximo mes de abril. Este servicio permitira a los jugadores nipones descargar juegos, peliculas, musica y otros contenidos, asi como almacenarlos en el Disco Duro de **PS2**. Algunas compañias programadoras ya han anunciado sus titulos *on-line* para **PS2**. Entre ellas esta **Capcom** con *Biohazard* (*Resident Evil*).

GAMECUBE

Lanzamientos estrella

Tras anunciar el mes pasado que ambos títulos se retrasaban hasta nuevo aviso, finalmente **Nintendo América** confirma la fecha exacta del lanzamiento de dos de los títulos estrella del catálogo de **GameCube**. ***StarFox Adventures: Dinosaur Planet*** aparecerá en el mercado estadounidense el próximo 10 de junio. Este juego, desarrollado por **Rare**, es el resultado final de un proyecto que comenzó en la anterior consola de Nintendo. El segundo de los títulos es ***Eternal Darkness: Sanity's Requiem***, una especie de *survival horror* en el que controlamos a varios personajes muy diferentes en distintos universos. 24 de junio es su fecha de lanzamiento en **Estados Unidos**.



NAMCO

Tekken 4

El próximo 28 de marzo irrumpirá en el mercado japonés ***Tekken 4***, la siguiente entrega de uno de los juegos de lucha con más éxito de la historia. Además del juego en sí, **Namco** pondrá a la venta un *Arcade Stick* específico para este juego tan esperado. El precio del periférico es de 3.980 Yenes. El juego incluirá un nuevo modo en el que recorreremos escenarios mientras nos enfrentamos a decenas de enemigos.


Tekken Force Assault es el nombre del nuevo modo de juego al estilo de clásicos como Final Fight. Es una de las novedades del DVD.

DRAGON BALL

Juegos para GBA

La compañía **Infogrames** se encuentra en pleno desarrollo de dos títulos basados en la famosísima serie de animación *Dragon Ball*. El primero de ellos se llamará ***Dragon Ball Z: The Legacy of Goku*** y será una especie de *Action RPG* en el que manejamos al protagonista de esta gran saga desde sus primeras aventuras. El lanzamiento está previsto para mayo. El segundo es un juego de batallas por cartas y tiene por título ***Dragon Ball Z: Collectible Card Game***. Seguro que os hacéis una idea de la mecánica.


Por fin los aficionados y seguidores de la serie de animación japonesa con más éxito de los últimos años podrán disfrutar con unos juegos a la altura de lo que se espera de ella.

¡¡¡EXCLUSIVA!!! DEMO JUGABLE de METAL GEAR SOLID 2 + GUÍA COMPLETA

Descubre el mundo de PlayStation® 2 con la única *Revista Oficial*

Los mejores **JUEGOS** del momento, lo último en **TECNOLOGÍA**, los lanzamientos más esperados en **DVD**, y además ENTREVISTAS, MÚSICA, MOTOR, CONCURSOS...

...y cada mes un DVD-ROM EXCLUSIVO con las mejores demos jugables

PlayStation® 2
Revista Oficial - España
Nº 14 • MARZO 2002 • 6,00 €

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY
[GUÍA COMPLETA]

NOVEDADES
- Shadow Hearts
- Freek Style
- I.S.S. 2
- Sled Storm
- Drakan
- Maximo

FINAL FANTASY X
Primer contacto con la versión occidental del mito de Squaresoft

VIRTUA FIGHTER 4
Sega convierte su genial título para Naomi 2 a los 128 bits de Sony

GRUPO ZETA — LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2 — INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2



Este mes **7** DEMOS JUGABLES de:

DVD ROM

- **Metal Gear Solid 2** Sons of Liberty
- Wipeout Fusion
- Crash Bandicoot
- Rez
- Parappa the Rapper 2
- Soul Reaver 2
- Robot Wars

Y ADEMÁS VÍDEO DEMOS Y EXTRAS DE...
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO, ICO, MIKE TYSON BOXING, ONIMUSHA 2, SSX TRICKY, AIBO...

PlayStation 2 GRUPO ZETA
¡MALDITA REVISTA!